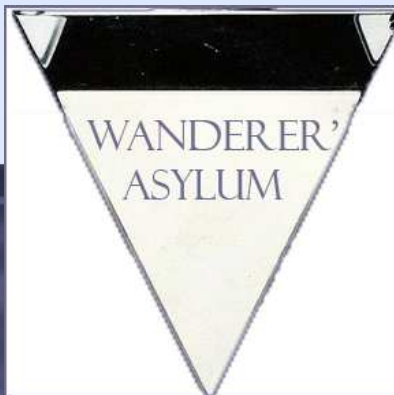
ТРОПЫ

Быстрый старт для настольной ролевой игры

Какой человек не мечтает об иных мирах: столь таинственные и притягательные, их представляют по-разному, и, одновременно, схожим образом. Будь то миры параллельные, пересекающиеся, или совершенно жуткие. Человек всегда стремится познать то, что находится так рядом к нему, но остается недосягаемым. Ведь правда в том, что миры действительно существуют, но человеку не понравится, если он заглянет в них.

Так кто же прав: религия, говорящая о переселении душ, учены, который рассуждает о Теории Струн, или мистик, который бредит о призраках и одержимости? Правда в том, что правы все. Миры больше похожи на слои плетенной веревки: одни ближе к середине, к Бездне, другие наоборот далекие, почти недоступные. И все лежат на грани друг друга, прилегая в разных местах то плотнее, то хуже.



Очевидно, что миры не параллельны, они завиты в четкую структуру, и, да, их много, но они не бесконечны. Миры подчиняются строгим правилам мироздания. И самый верный путь ступить в иные миры – умереть. Но обычная смерть принесет лишь забвение в Бездне. Умереть надо с толком, с целью, со зловещей тайной в прошлом. Без этого Странником не стать.

Речь идет не о странствиях во времени и не о прыжках по несвязанным отражениям. Это странствие мучеников, которым нет пути назад, на которых идет вечная охота мистических монстров. Тропы между миров наполнены загадками и опасностями. Все здесь стремиться сожрать саму сущность Странников, оставляя глубокие шрамы на их телах.

Эта история о страхе, потустороннем, и преодолении оных.

Эта история о **тебе** и твоих друзьях.

И о вашей смерти на Тропах.

Правила для быстрого старта

Что такое «настольная ролевая игра»

Дорогой читатель! Перед вашими глазами книга быстрых правил настольной ролевой игры. Это немного иной вид разговорных игр, чем множество представителей среди обычных «настолок». Разница в том, что в таком виде игр участникам предстоит проявить фантазию, воображение, навыки коммуникации, и при этом не быть ограниченными в действиях. То, что вы скажете, то и «сделает» ваш персонаж. Вы не ограничены программой или жесткими рамками – лишь своим воображением.

Вам понадобится 3-5 друзей, чтобы сыграть в эту игру. Больше или меньше тоже допустимо, но будьте осторожны: это может повлиять на сложность игры.

Один из вас станет ведущим НРИ (назовем его для краткости ДМ-ом – Действующим Мастером). ДМ выступает в роли режиссера и сценариста, описывая все, что происходит вокруг персонажей игроков, но ни в коем случае не диктует, что конкретно им нужно делать. Игроки создают себе аватаров, альтер-эго, героев - называть можно по-разному, главное - они будут играть ведущую роль в действии, придуманном ДМ-ом.

ИНАЧЕ ГОВОРЯ: ДМ описывает окружение, игроки описывают что и как они делают или говорят.

Правила быстрого старта

Настольно-ролевая игра - это коллективный вид досуга, где вы проявляете свое воображение вместе с друзьями, создаете уникальную историю. Правила же помогают ориентироваться в этой истории, задают границы, чтобы ваша история не скатилась в курьезный и бессмысленный анекдот.

Обычно для того, чтобы начать игру, вам необходима книга правил. Вы держите в руках сильно укороченный вариант той самой книги. Игрокам надо записывать статистику своих героев. Обычно для этого используются листы персонажей из приложения к книге правил, но в быстрых правилах вы найдете «прегены» - заранее созданных героев. Игроки могут выбрать любой понравившийся – это их выбор. Более того: они могут свободно описывать их, добавляя собственные детали. Но прегены созданы по определенным правилам, а значит сбалансированы. Не следует менять что-то в их игромеханике, не ознакомившись с полной версией правил (либо вы делаете это на свой страх и риск).

Также вам понадобятся карандаши, резинки и стандартный набор игральных костей, который вы найдете практически в любом магазине настольных игр.

Дайсы

Называть «кубиками» игровые кости с разным количеством граней – это немного странно. Поэтому будем называть их «дайсами» от англ. “dice”. Для игры вам понадобятся дайсы с 4 гранями (сокращенно д4), 6 гранями (д6), 8 гранями (д8), 10 гранями (д10), и, особенно, 12 гранями (д12).

Желательно, чтобы у каждого игрока был такой набор кубиков (главное после игры не перепутайте где чьи).

В правилах вы найдете множество сокращений вроде 2д12. Это значит, что от вас требуется кинуть два дайса с двенадцатью гранями, и сложить результат.

Атмосфера за игровым столом

Советуем найти удобный стол для игры, причем ДМ-у следует сесть не во главе, а так, чтобы игроки окружили его (в конце концов от описания окружения будут исходить действия игроков, а значит ДМ-а надо всем хорошо слышать). Некоторые игроки и ведущие предпочитают использовать вспомогательные материалы, например поля и карты, разлинованные в дюймовые клетки. Нередко используются миниатюры и жетоны существ. Намного удобнее, если на столе лежат не просто конфеты и резинки вместо героев и их врагов, а настоящие фигурки. Вы можете взять детали от различных игр и создать модель своего собственного персонажа. Главное - наглядность. Чаще всего карты и миниатюры пригодятся вам во время боевых столкновений в игре. А еще музыка - это мощный инструмент создания атмосферы. Используйте композиции, которые вдохновляют, которые могли бы передать дух тех мест, посещают персонажами в течение игры. При этом не надо сидеть за столом в той одежде, что и ваши персонажи, или «наряжаться в плащи» (наша игра хоть и ролевая, но не настолько!). Однако было бы неплохо подкрепить словесное описание своего персонажа соответствующей картинкой. ДМ - тоже человек, поэтому незачем держать все свои задумки в голове. Сделайте несколько копий страниц из книги правил или выпишите в отдельную тетрадь особые моменты вроде кубика эффекта и провала, которые будут описаны далее.

Персонажи

Игрокам предлагается взять одного из заранее приготовленных Странников по мирам, чтобы опробовать нашу игровую систему, и, вместе с этим, попробовать себя в роли человека, затерявшегося между пространствами. Вас ожидает история, полная брутальных деталей, мистики, и выживания в окружении постоянной опасности потустороннего.



Биография и раса

Персонажи игроков – это удивительные люди, которых называют Странниками: они действительно способны странствовать между мирами, хотя порой это не так уж и просто. Несмотря на их порой сверхчеловеческие способности, Странники состоят из плоти и крови. Чтобы отразить их способности, физическую и моральную устойчивость, в нашей игре у каждого игрового персонажа есть Триединство характеристик – эдакое объединение трех треугольников. Эти самые треугольники являются характеристиками героев.

Искра и базовый уровень

У каждого персонажа присутствует показатель «базового уровня», который отображает общую развитость души и физической оболочки персонажа. Искра – это персональный «тип души», которым отличаются все персонажи на Тропе между мирами. Искра дает вам определенные таланты и жизненную силу, которые уже учтены в подготовленных персонажах. Выгода от развития базового уровня будет описана в самом конце, в разделе развития персонажа.

Архетип и класс

У каждого персонажа есть свой архетип и класс, которые уже учтены в заранее созданных персонажах. Архетип – это общая парадигма, направление деятельности персонажа; архетип дает некоторые возможности использования ресурсов персонажа. Класс – это специальность, профессия персонажа. Класс определяет начальные навыки, тренированность и особые приемы персонажа.

У каждого персонажа есть также классовый уровень, который развивается, если вы, в ходе игры, трижды повысили навыки. Развитие классового уровня дает вам жизненную энергию (хиты), как и развитие Искры, но также дает самые разные приемы, специфичные для каждого класса.

Тренировки

Даже владея навыком боя, герой использует разное оружие с разной степенью эффективности. С другой стороны, зная теорию магии, без практики персонаж не сможет соткать даже банальный светящийся шарик. Чтобы отыграть это, в «Интегри: Тропы» существует правило тренировок персонажа.

Каждый персонаж получает ячейки тренировок в начале игры в зависимости от выбранных расы, класса и полученной биографии (все учтено в заранее приготовленных персонажах). Если у персонажа есть тренировка в заклинании (силе), то он может его применять наравне с прочими способностями. Если у персонажа есть тренировка в предмете, то он может получить от него **КУБИК ЭФФЕКТА**.

У каждого персонажа присутствует показатель опыта тренировок. Вы получаете 1 опыта тренировок за каждую полученную 10ку базового опыта и за каждое повышение навыка: 3 - если повышен основной навык, 2 – если вторичный, 1 – если малый.

Характеристики

Всего характеристик бывает три вида, каждая из них описана ниже: физическая характеристика, ментальная характеристика, и характер. Каждая характеристика представлена в виде треугольника. Каждый угол характеристики – это «стат», некая отличительная черта персонажа. Каждому стату причисляется определенный кубик (от д4 до д12).

Физическая характеристика

Отражает состояние и развитость тела персонажа. Статы физической характеристики: тело (сила, устойчивость, и здоровье персонажа), координация (точность, ловкость и общая четкость в движении, твердость руки), скорость (рефлексы, реакция, и общая подвижность на определенный отрезок времени). Д4 на большинстве статов физической характеристики говорит о том, что ваш персонаж хилый, слабый, маленький и неуклюжий. Д12 хотя бы в одном стате сделает вашего персонажа похожим на олимпийского атлета.

Ментальная характеристика

Показывает развитость вашего мозга и органов чувств. Это стремление персонажа к познанию окружающего мира, каким бы жестоким этот мир не казался. Статы ментальной характеристики: интеллект (острота ума, быстрота мышления, возможность выполнения более сложных задач), эрудиция (начитанность, образованность, полученные по жизни знания), восприятие (органы чувств, интуиция, общий уровень проницательности). Д4 на большинстве статов – герой достаточно глуп, чтобы понимать только то, что видит. Д12 на одном стате – можно сравнить со знаменитыми учеными.

Характер

Является главным показателем духовной стойкости и твердости перед страшными опастностями в лице бесконечных преград Тропы. Статы характера: воля (сила духа, собранность, храбрость), харизма (мера привлекательности, яркость и общая сила личности, убедительность), Нити (склонность к «магии», шестое чувство, влияние на окружающие энергии). Если у персонажа большинство статов характера д4, значит он не лучших маг или дипломат на свете. Д12 хотя бы в одном стате сделает из него противоположность предыдущего высказывания.

Кубики статов

Все статы характеристик имеют некоторое значение, которое приравнивается определенному кубику. Так, если стат равен + (например, Воля +), значит его значение равно д4. ++ - это д6, +++ - это д8, ++ ++ - это д10, +++ ++ - это д12, +++ +++ - это д12+1, и так далее. Все эти обозначения «плюсиками» еще пригодятся в будущем. Вы сами увидите, что так будет легче считать. Чтобы не думать каждый раз чему равен тот или иной стат, его значение кубика записывается рядом, в треугольнике характеристике, в углу стата.

Если в правилах написано «кубик стата», значит нужно взять максимальное значение стата. Если написано «бросок стата», значит этот кубик надо бросить, чтобы выяснить результат действия эффекта. Исключением являются лишь любые наносимые повреждения – на повреждения кубики кидаются в любом случае, без исключений.



Треугольные характеристики нужны для изменения значение статов. Как вы узнаете далее, их шаги нужно менять для применения способностей. За ресурс адреналина можно «сместить» кубики статов по, или против, часовой стрелки, став, например, медленнее, но сильнее в стрессовой ситуации.

Ресурсы персонажа

У каждого игрового персонажа есть набор определенных ресурсов, за которыми игрокам следует следить с особым вниманием: от многих из них напрямую зависит выживание в мирах Троп. Для активации многих способностей персонажа необходимо тратить его ресурсы. Ресурсы также тратятся если вам грозит опасность. Как именно – будет описано в самой опасности, но порой ДМ будет просить заплатить за какие-то действия, поступки или их последствия.

Действия – ресурс раунда тактического боя. Адреналин – тратится на бонусы. Вдохновение – тратится на колдовство. Хиты – «здоровье» персонажа. Резонанс – нужен для активации больших бонусов. Психика – стресс персонажа.

Статусы

В течение игры вам часто встретятся различные способности, правила различных ситуаций, или даже свойства разных врагов, которые накладывают различные статусы. В описании статусы написаны просто одним словом вроде «Медленно II». Статусы бывают простые и ранговые. Простые статусы просто что-то делают с персонажем. Например «Упавший» просто значит, что персонаж лежит, и в свой ход он будет тратить действия на то, чтобы подняться, а вот «Усталость II» значит, что персонаж не просто устал, а получает штрафы именно второго ранга.

Полное описание статусов вы найдете в полной книге правил. В быстрых правилах статусы если и используются, то сразу же описываются.

Навыки

В «Интегри: Тропы» успешность персонажа во многом зависит от того, какими навыками и как хорошо он овладел. На начало игры у каждого персонажа базово 6 навыков: 1 основной (хорошо развит и быстро улучшается), 2 вторичных (нормально развиты и нормально развиваются), 3 меньших (плохо развиты и медленно развиваются). За счет разветвленной системы биографии у персонажа могут появиться дополнительные навыки и весомо улучшиться уже имеющиеся.

Каждый навык «привязан» к двум статам (обязательно из двух разных характеристик». Эта привязка показывает какие дайсы нужны для поверки, получилось ли персонажу достичь успеха в применении того или иного навыка.

Если вы откроете книгу правил, то увидите, что навыки делятся на три группы, по три подгруппы, в каждой из которых 3 навыка. Более того, существует «опциональное» правило Синергии для тех, кому хочется больше деталей, которое дает персонажу больше способностей, если сумма шагов (+) связанных статов достаточная.

Если навык персонажа уже развит на 5, и вы получаете возможность увеличить навык еще на 1, то вместо фактического повышения можно приобрести Направленность или Специализацию, описанные далее.

В каждом навыке может быть по одной направленности и специализации за каждую 5ку в значении. Например если навык равен 10, то в нем может быть приобретено 2 специализации и 2 направленности.

Направленности

Получив направленность в навыке, выберите поле активности. С этого момента вы получаете возможность перебрасывать любые единицы на всех кубиках проверок, если это касается выбранного поля применения. Для некоторых навыков (в основном мистических) открывает особые возможности.

Специализации

Приобретая специализацию в навыке, выберите конкретный предмет применения. Вы получаете малый бонус (+2) каждый раз, когда действуете напрямую с объектом вашего выбора. Это может быть предмет в действительности, какая-то специфичная область знания или умения.

Что немаловажно **специализация меняет один из статов привязки**. Например навык ближнего боя идет по статам Тело+Эрудиция. Взяв специализацию в ножах, вы сможете заменить Тело на Скорость, изменив таким образом стиль боя вашего персонажа, адаптировав его к наиболее эффективной комбинации.

Помните, что **статы ОБЯЗАНЫ быть из разных характеристик**.

Когда применять навыки

Игра происходит в словестной форме ровно до того момента, когда вам необходимо выяснить, а получилось ли у персонажа задуманное. ДМ описывает окружение, зарисовывает примерные планы местности, а игроки отвечают «заявками» действий: что же делает их персонаж. «Бью этого гада», «хочу прокрасться в логово к монстру», «пытаюсь болтовней выудить из этого парня больше информации» - отличные примеры заявок. Именно в этот момент вам понадобятся кубики и навыки.

Проверки

Чтобы узнать, получилось у персонажа то или иное действие, выберите применимый навык (или за вас это сделает ДМ). Возьмите кубики статов, киньте их, сложите результат, добавьте значение навыка. При необходимости добавьте бонусы и штрафы. Если вы превзошли поставленную ДМ-ом сложность (в большинстве случаев это 9 – средняя сложность).

Далее вы еще узнаете, что если бросок недостаточно хорош, то отчаиваться не стоит – вы получите минимальный результат, но в ответ получите и недостаток. И наоборот: если бросок слишком хороший, вы получите дополнительный результат. **Проверка всегда состоит из 3 элементов, и на нее не может действовать более 3 бонусов или штрафов**.

Триединство правил игры

Существует три самых важных правила, о которых следует сказать заранее.

1) **Любой бросок имеет некую сложность**. Если ваш бросок равен или больше этого числа, то ваше действие успешно. Если бросок выброшен на сложность меньше, то эффект есть, но он с осложнением. Если бросок на две сложности меньше, то результата нет. Если на три сложности меньше, то вы получаете кубик провала (описан далее). Если бросок настолько высок, что достиг следующей сложности от назначенной, то вы получаете кубик эффекта (описан далее).

2) **Ваш бросок ВСЕГДА состоит из трёх составляющих элементов**: стат + стат + навык. Если у вас есть иной источник, который может участвовать в броске, вроде некой способности, вы заменяете один из элементов оригинального броска. То же касается и модификаторов (бонусов и штрафов): их не может быть более трех. Если на бросок накладывается более трех модификаторов (штрафов или бонусов), то вы выбираете три самые большие. **В проверке всегда должен участвовать хотя бы один кубик характеристики, только если это не ПОПЫТКА.**

ДРУГИМИ СЛОВАМИ в броске могут быть 3 элемента, 3 штрафа, 3 бонуса. Не больше.

<u>**Например**</u>, вам нужно кинуть д4+д6+2, но упомянутая способность даёт вам раз в столкновение получить к броску д12. При этом д12 - это НЕ модификатор, поэтому заменяет любой из элементов оригинального броска. Бросок становится д12+д6+2. Если бы д12 был бонусом, то игрок кидал бы 3 игральный кости, а затем добавлял навык. В последнем случае если у игрока **больше трех** модификаторов, то он **выбирает какие три** из них будут участвовать в броске.

3) **В игре существует только 3 типа модификаторов**: малый (+2), средний (+4), большой (+6). То же самое, но в отрицательную сторону, касательно штрафов: -2, -4, -6. ДМ решает, какие обстоятельства влияют на проверку.

Попытки и Отчаянные попытки

Если у вас нет навыка, проверку которого необходимо совершить, вы можете совершить **ПОПЫТКУ** проверки и кинуть д12. Попытка проверки – это бросок одного кубика без каких-либо бонусов или иных положительных элементов, однако на попытку распространяются любые штрафы и негативные состояния персонажа.

На провал попытки вы всегда достигаете **кубика провала**.

Если у вас есть навык, но значения статов слишком маленькие, вы можете предпринять **ОТЧАЯННУЮ попытку**, при которой один из кубиков заменяете на д12. **Это будет стоить вам 3® (3 пункта адреналина).** При этом вы НЕ можете получить кубик эффекта, а если проверка неудачна, то получаете кубик провала.

Сложность и дополнительный эффект

Чтобы эффективно преодолеть некое препятствие, необходимо броском проверки преодолеть некую **Сложность**. Сложность задаётся ДМ-ом в зависимости от выполняемой персонажем задачи. **Провал не означает, что у персонажа вообще ничего не вышло. Е**сли была выброшена сложность на шаг меньше, персонаж делает что-то некрасиво, неправильно или неэффективно, а не безвозвратно все портит. По решению **Действующих** персонаж может все-таки достичь своей цели, но затратив для этого дополнительное время.

Вас **могут попросить сделать «скрытую» проверку, при которой дайсы нужно кинуть в какую-то ёмкость или в руки ДМа так, чтобы только он мог увидеть результат.** Такой способ проверок добавляет немало интриги. Но не следует требовать проверки всякого действия персонажа. Если момент безопасный и не требует детализации, то сконцентрируйтесь на истории, а не на цифрах, **получайте удовольствие**.

Шаги сложностей с пояснениями:

Не дело (0) – только неудачники или совсем умирающие не справятся.

Очевидно (3) – настолько легко, что даже тратить время не нужно.

Легко (6) – бытовая задача; обычно проверка не делается, но в условиях ослабления или прочих модификаторов применима.

Средняя сложность (9) является доступной любому, но при этом требует применения знаний, навыков, способностей. Эту сложность следует применять к большинству проверок.

Вызов (15) - дело уже серьезное, для таких знаний и финтов мечами нужно знать свое дело, т.е. быть тренированным. Советуется накладывать эту сложность проверкам, которые явно требуют особой подготовки и доступны только специалистам.

Большая сложность (21) применима к опасным предметам, объектам, в условиях нестабильной обстановки.

Экстремальная сложность (30) вам понадобится в моменты, когда на кону жизнь, а смерть дышит в затылок. Когда действовать надо в долю секунды и на победу лишь один шанс.

Героическая сложность (39) распространяется на задачи, которые может выполнить только тот, кто идеально подготовлен, имеет идеальные предпосылки, либо обладает сверхъестественными чертами.

Сложность выше 40 – эпическая. Следует применять только к каким-то баснословным задачам. Иногда применима обезопасить игру от курьёзов игроков, при этом дать им возможность исполнить свою задумку.

Триада правил Игрока

1) Превзойдя поставленную Мастером сложность проверки, достигнув следующей по градации сложности, вы вправе потребовать **кубика эффекта**.

2) вы можете выполнять **простые** действия без бросков кубика (сложность 6), а также делать **длительные действия, встречные действия, и помогать товарищу**.

Длительные действия занимают от одного раунда и автоматически тратят все очки действия (отмеченные в правилах символом «*»), а когда прерываются их нужно начинать заново. Такие действия требуют нескольких минут работы, например ритуалы, взломы замков, или медицинская помощь.

Встречные действия применимы, когда персонажи выясняют, кто из них сильнее и/или искуснее: оба бросают навыки и побеждает тот, кто выкинул больше.

Помогать одному персонажу могут до двух других персонажей. Вы образуете **триединство**: в проверке применяются самые высокие из необходимых характеристик и навыков (помните, что в проверке участвует ТОЛЬКО 3 элемента), но при этом все необходимые статы должны быть задействованы: если от вас требуется бросок Скорость + Интеллект, и при этом вам помогают, нельзя бросать Скорость дважды или трижды, игнорируя требование кинуть Интеллект.

Если захочет, либо если у него **НЕТ навыка**, используемого в проверке, ваш товарищ добавляет вашей проверке малый (+2) бонус, если выбросит на соответствующей проверке лёгкую сложность. Если он не выкидывает и её, то «помощничек» делает только хуже, налагая малый штраф вместо малого бонуса.

Например: *Юра, Лёша и Костя тянут трос, чтобы обрушить колону древнего храма и выбраться наружу. У персонажа Юры силовая подготовка д4 (Тело) + д8 (Воля) + 6, у персонажа Лёши д6 (Тело) + д6 (Воля) + 2, у персонажа Кости вообще нет навыка, поэтому он предпримет попытку д12 с лёгкой сложностью (6), чтобы дать друзьям малый бонус (+2). Образовав триединство, их общая проверка будет равна д6 (Тело персонажа Лёши) + д8 (Воля персонажа Юры) + 8 (навык персонажа Юры и малый бонус от персонажа Кости). Таким образом даже сложная задача может быть решена, если игроки взаимодействуют друг с другом.*

3) **Взаимодействовать бросками кубиков можно только на мастерских (неигровых) персонажей**. Никакие правила игры не влияют на живое общение между игроками за игровым столом.

По возможности не заменяйте кубиками живое общение

Кубики эффекта и провала

Количество случаев, когда вам может выпасть кубик эффекта или провала столь велико, что невозможно описать все варианты. Однако в наших силах подсказать вам самые подходящие примеры и просто дать направление фантазии.

У меня «провал»! Это очень плохо?

Закон жизни гласит: все ошибаются. И Вы, и команда, и встречные персонажи. От мимолётной слабости не застрахован даже мастер своего дела, хотя, несомненно, мастера обладают таким высоким уровнем в своём классе, что имеют защиту от откровенных обломов. Всякое случается.

Если вы получили кубик эффекта, то сделайте бросок д12 и сверьтесь с результатом:

1 – никакого дополнительного эффекта;

2-4 – добавьте д4 бонусом на **<u>любой</u>** бросок в этом ходу;

5-7 – следующее ваше действие стоит наполовину меньше *;

8-10 – малый бонус (+2) на все действия в этом раунде или получите д12 адреналина (добавьте выпавшее значение в ресурсы персонажа).

11-12 – ваше действие, вызвавшее эффект, не тратит абсолютно никаких ресурсов персонажа.

Если вы получили кубик провала, то сделайте бросок д12 и сверьтесь с результатом:

1 – *Вы облажались по-полной*. ДМ использует проверку против Вас же так, как сочтёт нужным;

2-4 – проверки навыков того же типа на ход получают большой штраф (-6);

5-7 – предмет в руках падает на д4 клеток в сторону; вы портите то, с чем работали, тратя треть ингредиентов или используя без эффекта расходный материал, выставляете перед собеседником себя дураком;

8-10 – ваш ход тут же заканчивается или персонаж не может прийти в себя в течении 6 секунд;

11-12 – ничего не происходит.

Если ситуация не требует отлагательств, вы можете обойтись без цифр, используя эффект и провал на усмотрение Действующих, доверившись их справедливости, фантазии, не акцентируя внимание на цифрах, для справедливости сделав бросок д12, и за каждые 3ки результата выдать персонажу возможность подействовать эффективнее.

Например, вопрос игрока: «прыгаю через овраг; сложность 9, кинул 16 - что дальше?»

Ответ ДМ-а: «получаешь куб эффекта - кидаешь д12». И либо открываем таблицу эффектов, либо ДМ за каждую 3ку позволяет сделать действие лучше предполагаемого. Например за 3 что-то еще увидел, за 6 пролетел дальше положенного и сделал перекат, за 9 поменял оружие, а за 12 успел помочь другу.

Более легкий вариант – выдавать за каждую 3ку на успехе или провале положительный или отрицательный статус, о которых будет сказано далее.

Действующие

Когда игрок описывает действия своего персонажа, применяя какие-либо его способности, он называется **Действующим Игроком**. **Кто сейчас ведёт повествование, тот и Действующий. Этот участник буквально действует в рамках игры.**

Некоторые правила или обстоятельства дают преимущество Действующему, но ДМ считается таковым ВСЕГДА, поэтому становится игровым судьёй, чьё слово всегда весомее прочих.

Как конкретно это делается:

- Когда один из игроков делает более 3 последовательных заявок, т.е. очевидно выступает с игровой инициативой, ДМ называет его Действующим;
- Действующий игрок описывает то, что видит его персонаж, в буквальном смысле, причём если описание красивое, но конкретное и не растянутое, то в конце игры вы можете засчитать это достижением «поощрение отыгрыша»;
- Действующий может давать описание так, как ему это выгодно, только если это не идет в противовес задуманного вами модуля: нельзя сказать, что персонажи видят сундук с сокровищами, но можно уточнить, что на двери достаточно крепкий засов, чтобы укрыться в помещении.

Действующий игрок сменяется в момент, когда описывать окружение начинает кто-то другой. Это отличная возможность дать своё видение игры.

Столкновения

В «Интегри: Тропы» существует три типа столкновений: игровых событий, когда судьба персонажей зависит от их слаженности действий. **Самые очевидные столкновения – боевые**, когда несколько сторон сходятся в схватке за превосходство. Для игроков – это может быть понятным, но сложным для прохождения. Их мы разберем более подробно далее.

Социальные столкновения – это особый тип действия игры, когда игрокам надо уговорить, склонить в свою сторону, или воздействовать на восприятие другого неигрового персонажа (НИП). ДМ может решить, что парой бросков кубиков игроки не обойдутся, и активировать социальное столкновение (далее будет сказано, что ДМ это делает за особые пункты).

В этом случае отметьте на листке или просто в памяти, что у встречного персонажа есть три пирамиды отношений к персонажам: личное, социальное и профессиональное отношение.

Обычно все пирамиды отношений в начале социального столкновения начинаются с состояния «недоверчивый». Всего состояния бывают: недоверчивый, сомнение, приятие. Участвуя в социальном столкновении, игроки от лица персонажей говорят с НИП, подкрепляя свои слова проверками социальных навыков. ДМ оценивает сказанное ими от лица встречного персонажа, смещая пирамиды отношений по часовой стрелке к состоянию «принятие» или наоборот.

Полученный в проверке кубик Эффекта позволяет повернуть пирамиды отношений дважды. Для того, чтобы уговорить дружественных персонажей, сложность бросков равна 6, для нейтральных – 9, для агрессивных – 15, для злейших врагов – 21. Для более страшных противников переговоры могут быть и еще сложнее.

Социальные столкновения часто становятся настоящим испытанием для неподготовленных игроков, поэтому осторожнее с оценкой слов игроков!

Столкновения навыков основаны исключительно на бросках навыка, когда перед игроками стоит определенная задача (например, найти путь к затерянному храму, распознать древние писания, выследить вход в Зияние), а решается она при помощи 12 бросков навыков с одной сложностью, определяемая по стандартным правилам сложности проверок. Количество успехов зависит от сложности выполняемого задания. 3 успеха – самое легкое (доступны 9 провалов), 6 – нормальное (6 провалов), 9 – сложное (только 3 провала). Если провальных проверок оказалось больше, то дело, выполняемое персонажами, неудачно: персонажи страдают от поражения, их повреждает, их замечают, либо они полностью теряются в своих выводах.

Столкновения призваны ускорить темп игры, добавив в неё динамики и интереса. Некоторые игроки участвуют в НРИ для того, чтобы специально проходить определенные типы столкновений. Некоторые игроки специально ищут неприятностей, чтобы устроить сражения. Такие игроки помечают количество убитых врагов или даже коллекционируют их головы в игре. Это не так плохо, в «Интегри: Тропы» можно играть таким образом, но нужно понимать, что такая тяга к сражениям погубит и их персонажей, и команду всю.

СТОЛКНОВЕНИЯ И ОПАСНОСТИ

В «Интегри: Тропы» битвы занимают очень большое значение: кроме самозащиты персонажам приходится осаждать подземелья между миров. Это тот момент, когда игра приобретает черты тактической военной стратегии, где жизнь персонажа зависит от слаженности командных действий, и рациональной траты игровых ресурсов.

Для проведения сражения в «Интегри: Тропы» вам понадобится:

✓ Расчерченное дюймовыми клетками поле для жетонов или миниатюр, либо обычный лист в клетку, где карандашом ДМ будет рисовать все данные.

В бою очень важна точность, а многие правила рассчитаны дистанцией на клетки. **Каждая клетка в описании правил подразумевает квадратный метр в игровой реальности.** Поэтому если вы не хотите отыгрывать бои и прочие столкновения со всей точностью, то вы можете решить их словестно, передавая право Действующего между игроками по очереди.

Как уже было сказано, герои могут вступать в конфронтации по множеству разных причин. Все похождения и приключения в мирах Тропы крепко связаны не с эпическим героизмом, а героизмом обычных смертных.

Описание ресурсов персонажа

Система боя в «Интегри: Тропы» - динамичная игра, нужно следить за несколькими параметрами, для удобства названные РЕСУРСАМИ персонажа:

➢ **Хиты** - средняя мера жизненных сил, удачи и навыка персонажа. Хиты бывают двух видов: регулярные и критические. Если персонажа что-то или кто-то повреждает, то вы расплачиваетесь за это из запаса хитов. Сначала тратятся регулярные, а потом критические. Их значение высчитывается разделения общего запаса хитов (в свою очередь общий запас складывается из всяческих параметров персонажа, подробнее в основной книге правил);



- **Действия** или пункт действий (отмечаются значком *) – запас особых очков, за которые вы «покупаете» движения персонажа. В начале боя **получите половину** от максимума действий (округлить вниз). В начале **каждого** хода восстановите **весь** запас действий. Любая трата * вычитается из этого запаса;
- **Адреналин** (отмечается символом @) показывает насколько персонаж взбудоражен, насколько активна его нервная система. В начале боя каждый персонаж получает кубик (д12) адреналина, а затем, в начале своего хода, получает фиксированное классовое значение адреналина. У каждого класса свой прирост адреналина. Уровень адреналина копится от хода к ходу. Определив новое значение адреналина, вы можете использовать его себе во благо.

За каждую тройку адреналина получите: 1 пункт действий (*), **сдвиньте значение статов** по часовой стрелке или против в одной из характеристик (отмечайте это на листе персонажа стрелкой у треугольника характеристики, при этом производные ресурсы, вроде хитов, не меняются, а вот кубики на разных навыках изменятся). Выбрав этот вариант, на вас начинает действовать **правило взрыва дайсов**: если при проверке вы выбросили максимальное значение на каком-либо дайсе, то получите такой же дайс как бонус к проверке (помните, что бонусов может быть не более 3х!). **Либо совершите отчаянную попытку** (замените любой элемент любого броска в этот ход на д12, при этом вы не получите кубик эффекта).

С другой стороны, если адреналина накопится слишком много, это сыграет дурную службу персонажу: это вызовет проверку Резонанса.

- **Резонанс** (отмечается значком ®), накапливается при чрезмерном накапливании адреналина. У каждого персонажа свой предел адреналина (указан между треугольников характеристик). **В момент, когда адреналин достигает значения предела, вы должны сделать проверку шока тела** (о шоках чуть позже). **Если у персонажа нет пунктов Резонанса, то сложность 3, если есть 1 пункт, то сложность 6, если есть 2 пункта, то сложность 9, если есть 3 пункта, то сложность 15**. В любом случае вы полностью стираете весь накопленный адреналин. **Если проверка успешна**, то вы получаете 1 Резонанс. **Если проверка провалена**, то вы получаете статус шок III (о них также скажем попозже).

В любой момент хода (один раз в ход) вы можете **потратить** пункт **Резонанса** (®), чтобы **получить одно** из преимуществ: **получить кубик (д12) действий** (*) или восстановить 1 хит (пригодится, чтобы прийти в сознание, если хитов больше нет); **сократить полученные повреждения** на бросок кубика (д12); задействовать свой Характер или **получить** кубик (д12) **Вдохновения**.

- **Вдохновение** (отмечается значком #) – запас магических сил, сравнимо с «маной» из многих видеоигр, только смысл его в том, что это **буквально** вдохновение персонажа. Восстанавливается кубик Нитей в день после отдыха, либо восстановите полностью, если получили от ДМа пункт Резонанса за выполнения своего Добродетеля, либо восстановите кубик (д12) Вдохновения, если получили хотя бы 1 опыта за выполнения Греха персонажа. Тратится на применение мистических навыков и сил как «плата» за их активацию;
- **Стресс** – уровень адекватности и психического барьера персонажа. Увидев жуткие события жизни на Тропе, Ведущий может попросить сделать бросок шока духа. На провал разница между броском и сложностью записывается в уровень стресса. ДМ может использовать эти пункты, чтобы вынудить персонажа действовать против воли игрока, словно использует свои пункты Сотворения (о них описано в главе для ДМов).

Характер

Все люди разные, и Странники – не исключение. У каждого человека свой характер, свой нрав. Свои плюсы и минусы. В игре «Интегри: Тропы» эти детали характера отыгрываются при помощи трех показателей, которые отмечены отдельно на листе персонажа.

Добродетель – это то светлое, что не изменится в персонаже, даже если он пройдет все круги ада. Это лучик света даже в самой черной душе, и черты характера, которые позволяют персонажу не отдаться силам Хаоса. Если игрок заявляет действия, которые, по мнению Действующих, очень соответствует Добродетелю персонажа, то игрок получает пункт Резонанса (®) и восстанавливает все Вдохновение (#).



Грех – это противоположность Добродетелю, скрытый Зверь внутри каждого живого существа. Это темные страсти и желания, которым подвержен любой человек. ДМ может активировать Грех персонажа (потратив свои пункты Сотворения), чтобы заставить его действовать соответственно Греху. Если это произошло, то персонаж получает 3 пункта опыта и восстанавливает кубик (д12) Вдохновения (#).

Тайна – это личный секрет персонажа, его скелет в шкафу, который никто не хотел бы видеть. Но жизнь такова, что порой скелеты оживают. По сути Тайна – личный квест (задание) каждого персонажа, который не может быть решен. ДМ может использовать Тайну, чтобы активировать событие, связанное с персонажем. И, если персонажи выживают, по получают общекомандное достижение (как описано далее).

Каждая деталь характера дала персонажу какой-то символ. Каждый символ отвечает за какие-то действия. Δ - действия, Ψ – эмоции, Ω - знания.

В свой ходы вы можете потратить пункт Резонанса (®), чтобы получить малый бонус на определенное действие за каждый символ соответствующего действия. Правомерность применения оценивается Действующими. Не забывайте, что Резонанс можно тратить только раз в ход.

Действия и движения

Система боя в «Интегри: Тропы» - пошаговая. Когда наступает момент сражения, все действуют по очереди. Игрок командует своим персонажем, ДМ – всеми остальными. Начиная боевое столкновение, следуйте данному порядку:

1) **Каждый участник получает д12 адреналина;**
2) **Каждый участник получает половину всех своих действий (*) округляя вниз;**
3) **Каждый участник делает бросок инициативы (Скорость + Чутьё + базовый уровень).**

У кого больше инициатива – тот и действует первым, а далее – по убыванию. За одинаковые группы противников ДМ делает один бросок инициативы. Если у кого-то вышло одинаковое значение инициативы, то ходит тот, у кого больше базовый уровень. Если базовые уровни равны, то просто повторите бросок инициативы конкретно для этих целей, чтобы выяснить их первенство (либо пусть бросят д12, чтобы узнать, кто первый).

Когда персонаж начинает ходить:

1) **Получите классовое значение адреналина;**
2) **Восстановите все действия (*) до максимума, сколько бы у вас их и было.**

Если одна сторона нападает на вторую внезапно, то это считается **неожиданным раундом**, и в его течении атакующая сторона получает **малый бонус на ВСЕ броски** (даже повреждений), а у защищающейся стороны нет * на какие-либо способности, только если способности не активируются моментально ,т.е. без траты *.

Количество пунктов действий: максимальное значению суммы Скорости и Интеллекта.

В свой ход вы можете сделать столько действий и движений, сколько вам позволяет запас пунктов действия (*), причём в любой комбинации. Стоимость типичных движений и действий написана далее. Вы можете комбинировать их так, как вам покажется лучше. Например, вы можете передвинуться на несколько клеток, атаковать, вновь подвигаться, применить силу, а оставшиеся действия оставить про запас, на случай, если враг будет атаковать по вам.

Виды действий

Все действия и движения в «Интегри: Тропы» делятся на три типа: физические, характер и ментальные. В свою очередь движения всех типов делятся на виды: простые, сложные и особые.

Физическое движение подразумевает работу руками, ногами, или всем телом сразу. Это занимает четыре действия (4*).

Действие характера подразумевает проявление воли и харизмы. Используется, например, для того, чтобы давать кому-то указания, внятно выражать свою позицию, или для колдовста. Это занимает 3*.

Ментальное действие отражает работу мыслей в голове персонажа. Включает броски знания о противниках, память нужных Нитевых (магических) формул, доля секунды, чтобы заметить что-то боковым зрением. Это занимает 2*.

Кроме деления на типы, каждые движения и действия могут быть простыми, сложными или особыми.

Простые действия доступны любому живому существу, при любом уровне подготовки и возможностей. Любой может попытаться их сделать. **Сложные** действия включают в себя особые рывки, броски и перехваты. Использовать их можно только если у вас есть **ячейка тренировки** в предмете, который вы используете (обозначено в графе тренировок персонажа).

Доступ к **особым действиям** могут быть приобретены за 12 пунктов тренировок, которые персонаж получит в ходе игры. В начале игры особым действиям научиться нельзя.

Простые действия

1) **Ходьба** – вы проходите 1 клетку за каждое потраченное *. При этом:

упасть можно за ментальное действие (как реакция на обнаружение опасности), подняться за физическое движение;

в приседе вы получаете дополнительный ранг статуса Медленно (Медленно I, если его не было);

ползти – два ранга Медленно (Медленно II);

идти в скрытности три ранга Медленно;

бег – заявив это действие, вы проходите 2 клетки за каждую потраченную *, последнюю клетку движения можно закончить проверкой манёвра, но на все последующие действия в этом раунде накладывается средний штраф (-4).

2) **Атака** – считается физическим действием, но количество * разнится в зависимости от оружия. Вы бьёте оружием в своей основной руке.

Если вы атакуете импровизированным оружием (вроде ножки стула или бутылки), то это считается физическим движением, а повреждения с такого предмета будут Тело + д4 или д6 (в зависимости от оценки ДМа убойной мощи предмета).

3) З**ащита** – Чтобы попасть по цели, атакующему нужно выкинуть на соответствующем навыке атаки как минимум значение защиты цели. Значение защиты разные для ближнего и дальнего боя. Базовое значение защиты – 6. К этому значению добавляется базовый уровень персонажа, плюс шаги (+) в Интеллекте или Скорости. Против дальних атак применяется меньшее значение. Против ближнего боя – большее. Если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в руках атакующего (в этом моменте возможны комбо и кубики эффекта, но о них – позже).

4) **Изготовка** - объявляется в начале хода, после чего применимы только мгновенные действия, не требующие траты *. Откладывает ВСЕ оставшиеся * как бы на потом. Вы объявляете тип происшествия, на который среагирует персонаж до начала своего следующего хода (например, «увижу противника», «противник подойдёт ко мне», «противник будет атаковать моего союзника» и т.п.). Если в течении раунда заявленное событие происходит, вы тут же можете провести одно любое не продолжительное действие по своему выбору. Например атаковать дважды нельзя, но если первая атака вызывает начало комбы, вы можете продолжать её, пока у вас есть сохраненные *.

5) **Манипуляции** – считается физическим движением. Персонаж применяет или взаимодействует с предметами. Это включает применение лекарств, нажимание на клавиши хакерских устройств и т.п. Если предмет не подготовлен на ячейке веса на теле, ДМ может попросить сделать проверку, основанную на Координации со сложностью 9, чтобы найти нужный предмет в суматохе столкновения, на провал предмет не найден и нужно тратить еще одно действие манипуляции.

6) **Захват** – считается физическим действием! Может закончить комбу, требует бросок Эрудиция + Координация + д12 против навыка уворота цели, либо против Скорость + Воля + д12. Цель может попытаться вырваться в свой ход по той же проверке ИЛИ по навыку маневра (считается физическим движением). Цель может попытаться атаковать того, кто ее держит, и при получении кубика эффекта, автоматически и моментально вырваться из захвата. Удерживать цель стоит физическое действие каждый ход. Цель получает малый штраф на все броски (даже на повреждения) пока находится в захвате, а все остальные получают малый бонус на все броски против цели.

Тот, кто держит цель, может наносить ей бросок кубика Тела (или половина физического атрибута, округленный вниз – для неигровых персонажей) повреждений.

Достигая в захвате еще и кубика эффекта, цель роняет оружие, а любые попытки вырваться из захвата будут носить не малый, а большой штраф, при этом любая провальная попытка будет автоматически вызывать травму у цели (предположительно травму именно того места, которое удерживается врагом).

Если цель **больше** персонажа в размерах, то персонаж начинает буквально висеть на захваченной части, но цель может кинуть свой физический атрибут (навык крепкость) против навыка крепкости персонажа, или поднять его на себе. Если цель достигает кубика успеха, то кидает персонажа в сторону, вызывая повреждения от падения, освобождаясь от захвата. Само собой в состоянии захвата цель не может использоваться действие ходьбы ни в каком виде.

7) **Ретироваться** – физическое движение, вы считаетесь не в ближнем до конца своего хода или до первой вашей атаки в ближнем бою. Если вы атаковали врага или были атакованы в ближнем бою, то считается, что вы «завязли в ближке» и обмениваетесь ударами, блокируете и уворачиваетесь. Чтобы отойти от врага, нужно **ретироваться**. Без этого, если вы по своей воле отходите из зоны атаки врага, то враг может использовать ментальное действие, чтобы атаковать вас со средним бонусом.

8) **Соплетение** - применение мистического навыка, необходимого для изменения заклинания с доски тренировок. Считается ментальным действием.

9) **Магический бой** – вы можете призывать быстрые, несформированные, но раскаленные и смертельно опасные энергетические Нити, ЕСЛИ используете Нитевый проводник, т.е. предмет из ячеек тренировок «Нитевое» или специальный предмет в своей руке. Используя такой предмет, вы можете использовать навыки ближнего и дальнего боя для проведения особых «магических» атак. При этом вы используете все стандартные характеристики Нитевого оружия, включая повреждения, плату в *, и специальные правила. Если не написано иного, дальность таких атак Нити + д12, но также для таких атак существует лишь удвоенная дистанция для предельной стрельбы. Все атаки магического боя считаются бронебойными для всех существ и супербронебойными для монстров с особой защитой.

10) **Удар из тени** – проводя атаку из состояния скрытности и в упор (для огнестрельного оружия), если атака успешна, персонаж автоматически максимизирует один из кубиков повреждения.

11) **Перезарядка** – позволяет перезарядить оружие дальнего боя, стоимость в * зависит от оружия.

12) **Навык** - применить какой-то навык (что-то кроме боевых техник). В зависимости от навыка, действие может быть разного вида.

Продолжительные действия требуют минимум 5 минут работы (взлом замков, хакерство, разгадывание загадки). Если делать это второпях, за 12 раундов, то персонаж получает большой штраф на все свои броски кубиков.

Сложные действия

1) **Самозащита** – как написано выше, если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в руках атакующего.

Однако защищающийся может потратить *, если эти пункты у него еще остались (помните, запас действий есть с начала хода, и обновляется только на новом ходу), чтобы применить навык ближнего боя, чтобы блокировать атаку, либо навык уворота, чтобы от атаки увернуться.

Каждая попытка такой самозащиты стоит всего *, т.е. если у вас на конец хода осталось ***, то вы можете попытаться защититься от 3х атак в течении всего раунда. Но вот от 4й атаки вам уже придется использовать обычную защиту.

Используя навык, вы получаете бонус к защите от конкретной атаки в зависимости от выброшенной сложности: 6 – малый бонус, 9 – средний бонус, 15 – большой бонус, 21 – большой и малый бонус, 30 – большой и средний бонус, 39 – два больших бонуса, 40 – три больших бонуса.

НО! Поймите логику этих бросков: блок подразумевает, что вы парируете атаки врага оружием или щитом в руках, а уворот значит, что вы уходите от атак врага, не касаясь его.

Вместо уворота вы можете захотеть именно блокировать выстрел, но тогда:

- ❖ Средний штраф, если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- ❖ Нет штрафа, если используется щит (помните, что для этого нужна ячейка тренировки, иначе это будет просто преградой), и если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- ❖ Три больших штрафа, если по вам ведется стрельба из огнестрельного оружия и не используется щит II-III ранга.

Если в вас стреляют, то уворачиваясь, вы обязаны тут же применять действие переката, если можете и вам хватает *. Чтобы уворачиваться в ближнем бою, вы должны потратить физическое действие в свой ход.

2) **Авто-взвод** – данное действие применимо к любому оружию со специальным правилом «**очередь**» со значением 3 и выше. Заявляется в начале хода, в течении которого вы можете сделать ходьбу не более чем в 3 клетки и выстрел из оружия. Остальные действия сразу же тратятся, предавая специальному правилу «**очередь**» значение потраченных очков. Например, у вас осталось 8*, значит у вашего оружия на этот ход «Очередь 8». При этом тратится в 3 раза больше патронов: считается, что за каждую единицу значения очереди, вы тратите 3 патрона. Для пулеметов 3 + базовое количество кубиков повреждений.

Поэтому может так случиться, что очередь прервётся из-за окончания боезапаса, но это не вернет вам потраченных *.

При подсчете повреждений вы выбираете столько кубиков, сколько показатель скорострельности в этот ход. Каждый кубик эффекта накладывает новую рану.

Стрелок может выбрать атаковать несколько целей. При этом он выбирает исходную точку для стрельбы, а затем распределяете атаки на каждую клетку от нее, словно делаете дорожку из выстрелов. Атаки тратятся даже на пустые клетки, как и патроны.

3) **Подавление** - как **Авто-взвод**, но применяться может только если в магазине не менее трети патронов, а повреждения наносятся только при получении кубика эффекта. Стрелок не получает штрафов на атаку за укрытие противника или какие-либо его состояния (например, если он пал ниц). При этом все цели в зоне поражения получают средний штраф на все свои действия до начала хода стрелка.

4) **Стрельба по образу** - вы стараетесь хоть как-то попасть по противнику, не высовываясь из своего укрытия. Сделайте обычный выстрел с большим штрафом.

Вы не теряете бонус укрытия, но не можете оставаться невидимым для зрения врагов. Вы можете вести стрельбу очередями и **авто-взвод** с сопутствующим штрафом, но не можете вести стрельбу на **подавление**.

5) **Многоружный** – может начинать комбу, но НЕ может её связывать, персонаж атакует оружием в каждой руке. Суммируйте необходимое для удара обеих рук количество * и разделите пополам, округлив вниз, чтобы выяснить итоговую плату в *.

При многоружной атаке, если вы попали с обеих рук, то выбираете только 3 кубика повреждений из всех брошенных. При этом, если у вас нет ячейки тренировок «Амбидекстр», то вы получаете разного рода штрафы:

- ❖ Малый штраф на атаку с основной руки;
- ❖ Средний штраф на неосновную руку;
- ❖ Еще один малый штраф на обе руки, если в руках оружие разного веса;

Отчаянные атаки и защиты

Если у вас нет навыка атаки или самозащиты, вы можете все также применить бросок попытки. Но если бросок неудачен, то противник наносит вам контратаку, т.е. просто атакует не в свой ход и без траты *.

Если вы защищались, а атака противника все равно попала по вам, то он автоматически получает кубик эффекта против вас.

Если по вам контратакуют, то вы вправе потратить *, чтобы кинуть навык для самозащиты. Все написанные выше детали при этом сохраняются.

Помните, что по правилу триединства штрафов может быть только три на каждую проверку.

6) **Перекаты** – считается физическим движением. Можно применить как в свой ход, так и в ответ на дальнобойную атаку противника. Вы делаете проверку навыка уворота и перемещаетесь к ближайшему укрытию в зависимости от броска.

Перемещение в зависимости от выброшенной сложности: 6 – 1 клетка, 9 – 2 клетки, 15 – 3 клетки. Если в итоге вы так и не оказались за преградой, то можете «пасть ниц», чтобы получить хоть какую-то защиту от атаки противника.

Можно попытаться сделать перекат и от атаки в ближнем бою, но только от самой первой, либо если вы достигли кубика эффекта при контратаке. Тогда ближний рвётся и вы можете делать перемещение.

Особые действия

1) **Владыка Земли**, стоит 5* и 5@ - сделайте перемещение к любому видимому противнику на бросок д12 + бросок Скорости клеток, затем проведите захват и атаку ближнего боя, оба броска с малым бонусом. Если обе атаки успешны, то цель падает ниц и отталкивается на 1 клетку от вас. Цели кидают шок тела против оглушения (потеря сознания, если достигнут кубик провала).

2) **Походка Дракона**, стоит 4* 6@ - вы перемещаетесь к любому видимому противнику на бросок д12 + бросок Скорости клеток, в конце передвижения делаете акробатический трюк. Размер цели больше вашего накладывает большой штраф. При успехе вы роняете цель и откатываетесь по линии движения еще на 3 клетки. Цель делает проверку шока тела со средней сложностью, чтобы не быть ошеломленной в свой ход.

3) **Скольжение**, стоит 3* 5+ - сделайте проверку Тело + Чутье, на успех вы проскальзываете на количество клеток за каждые 5 пункта выброшенного значения. Вы можете провести простую атаку с оружия в любой руке до, во время, или после скольжения. В конце скольжения вы можете встать, перекатиться за соседнее укрытие (в смежной клетке) или остаться в лежачем положении, развернувшись к противнику.

Комбо

Сражения в «Интегри: Тропы» представляют собой кровопролитное и стремительное действо, после которого обычно проигравшая сторона чаще мертва, реже покалечена. Но в сражении персонажи не просто обмениваются ударами. В ближнем бою противники налетают друг на друга целым градом ударов в надежде преодолеть защиту противника, а останавливает их лишь умелые блоки и движения их цели. В дальнем бою скачущие между укрытиями противники надеются прострелить укрытие цели, тем самым убив её или, как минимум, выманить на более выгодную позицию.

Сражение – это настоящая головоломка для участвующих сторон, где лишь расчет и выдержка могут решить исход. Именно поэтому в бою кубики эффекта отличаются от кубиков эффекта для остальных проверок. Кубики эффекта в бою связывают удары в КОМБЫ.

Ведущие правила комбо-ударов

❖ Делая любой удар, имея ячейку тренировок с тем оружием, которое используете, вы начинаете ваше комбо, если в применяемом ударе не сказано обратного;

❖ Чтобы продолжить комбо, вам нужно достичь кубика эффекта в своём ударе. Вы можете выбрать не кидать эффект, а вместо этого нанести новый удар лишь с половиной стоимости в * (округлить вниз). Либо вы можете прервать комбо, получив кубик боевого эффекта (описан далее). Вы обязаны прервать комбо, если у вас не хватает * для какой-либо новой атаки;

✓ **Чтобы достичь кубика эффекта в бою, необходимо перекинуть сложность на 6**.

❖ Если новый удар комбо достигает кубика эффекта, то комбо продолжается – повторите этот шаг вновь (длинна комбо отмечается как 2х комбо, 3х комбо, и т.д.);

❖ Если была совершена минимум 3х комбо, то противник получает кубик травмы, описанный ниже;

❖ Вы можете совершать комбо удары по разным противникам вокруг себя, НО повреждения от комбо считается после проведения всех атак;

❖ Подсчитайте сколько комбо ударов прошло по цели, затем сделайте бросок всех кубиков повреждений, и **выберите только 3 из них. Распределите кубики повреждений между всеми целями. Бонусы к повреждениям идут по ВСЕМ целям**;

❖ Некоторые способности и тактические особенности дают бонусные повреждения, которые отображаются в виде целых чисел или кубиков. По главному правилу триады, вы можете использовать только три бонуса в броске повреждения, сколько бы их ни набралось.

Иногда выгоднее прервать свою комбо, чтобы получить кубик боевого эффекта, а затем начать новую комбо на более выгодных условиях.

КУБИК БОЕВОГО ЭФФЕКТА

Сделайте бросок д12, если каким-либо образом достигаете кубика боевого эффекта. Данный кубик полностью заменяет обычный кубик эффекта. Сверьтесь с таблицей результатов:

1) **Волнение**: получите кубик адреналина (д12);

2) **Удар по пальцам**: противник получает малый штраф на все свои броски в свой ход;

3) **Оружие выбито**: ваш противник тратит физическое движение в свой следующий ход, вы получаете 3 пункта адреналина;

4) **Удар в болевую точку**: противник получает малый штраф к уровню защиты до конца своего хода, вы получаете 3 пункта адреналина;

5) **Позиция**: противник смещается на 1 клетку в любую сторону по собственному желанию. Если не может, то падает;

6) **Боевое усердие**: противник отступает на 1 клетку назад, ЛИБО вы получаете малый бонус на все броски по противнику до конца вашего следующего хода, также вы получаете 3 пункта адреналина;

7) **Оттолкнуть**: вы смещаете противника в любую сторону по вашему желанию, также получите +3 пункта адреналина;

8) **Удобный момент**: нанесите противнику одну бесплатную атаку, которая не считается частью комбо или чем-то еще кроме обычного удара, при этом используйте обычный навык боя, без применения классовый или иных способностей;

9) **Пыль в глаза**: противник получает статус Слепь I до начала своего хода;

10) **Прижат**: противник падает, а вы получаете кубик адреналина;

11) **Обезоружен**: оружие противника вылетает из рук по кубику смещения (см. далее) на д12 клеток (если рукопашный бой) ЛИБО (если дальний бой) цель падает и перемещается на 3 клетки по линии стрельбы.

12) **Критический урон**: повреждения минуют броню, а если брони нет, то сразу идут в критические хиты, после чего вы получаете кубик адреналина.

Шок

Нередко в правилах вы обнаружите требование сделать особый тип проверки, который называется бросок шока. Бросок шока бывает трех разных видов: **шок тела** (Тело+Интеллект), **шок реакции** (Координация+Эрудиция), и **шок духа** (Воля+Чутье). Для всех игровых персонажей шоки – это не развивающиеся черты, это НЕ навыки, но вместо этого вы можете применить навыки **крепкости**, **реакции** и **выдержки** соответственно вместо необходимого шока. Применить навык вместо шока можно в любой момент, только если в правилах не указано иного.

ПРИКРЫТИЯ

От стрельбы всегда спасет добротное укрытие, поэтому важно оговорить, какие они бывают, и что они дают. Чтобы узнать, есть ли прикрытие у цели, есть два способа это узнать:

- Если дело происходит не на поле боя, а вы не перемещаетесь по тактической карте, то «посмотрите» на игровую ситуацию «из глаз» персонажа. Важно уточнить детали у Действующих;
- Если вы используете тактическую карту, то проведите воображаемую линию от центра клетки, в которой стоит ваш персонаж, до клетки с противником. Чем больше преград пересекает линия, тем больше укрытие у вашей цели.

Прикрытия бывают 3х видов и налагают 3 вида штрафов атакующему. Причём это применимо и в ближнем бою (например, когда бьёшь через угол или через щель).

Легко прикрыт - видно почти всё тело, но линия обзора пересекает какой-то предмет не миниатюрного размера, что налагает малый штраф на атаку.

Средне прикрыт - видно пол тела, линия видимости от центра до центра клеток вынуждена «подняться» на уровень туловища цели, чтобы достичь центра ее клетки, что налагает средний штраф на атаку.

Сильно прикрыт - видно только часть тела, большой штраф на атаку.

ТРАВМЫ

Травмы – это грустная правда тех, кто часто сражается, особенно на Тропах. От травм никто не защищен, поэтому очень важно, чтобы игроки расправлялись с врагом быстро и наверняка.

Все хуже, если дело дойдет до добиваний.

Когда любой персонаж теряет сознание от удара, или когда персонажа без создания осознанно добивают, то даже если персонаж выживет, то он получит травму. Так же персонаж получит травму, если по нему прошла как минимум 3х комбо.

Нанося травму, сделайте бросок д12:

- 1 или 12 – часть тела на ваше усмотрение;
- 2-4 - верхняя часть тела;
- 5-8 – торс;
- 9-11 - нижняя часть тела.

Каждая нанесенная травма оставляет свой след на теле персонажа. Если от удара, вызвавшего травму, вы не потеряли сознание, то от травмы останется лишь шрам, как только вы полностью исцелите свои хиты. Если же вы потеряли сознание, то получаете бросок по таблице добивания, а травма остаётся до тех пор, пока вы её специально не излечите.

Каждая травма дает вам кубик адреналина!

Травмы головы

1) ***Выбито 3 зуба***, средний бросок шока реакции (9) или потеря 3* каждый ход;

2) ***Оторвана часть уха***, бросок шока реакции со сложностью (9), или кровь затекает внутрь, что дает большой штраф на восприятие;

3) ***Сотрясение головы***, сложный бросок (9) телесного шока или средний штраф на все действия;

4) ***Нос взрывается фонтаном крови***, сложный бросок (9) телесного шока или статус Оглушение;

5) ***Лоб рассечён***, повреждена кость, кровь в глазах, средняя проверка шока (9) реакции или статус Слепь;

6) ***Удар в висок***, повреждён мозг, сложный бросок телесного шока (15) или статус Шок;

7) ***Разрезало или оторвало щёку***, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 1 хита каждый ход;

8) ***Разрезало или оторвало губу***, сложный бросок шока реакции (15) или потеря 1 хита каждый ход;

9) ***Челюсть хрустнула или сломана***, сложный бросок шока реакции (15) или статус Шок;

10) ***Треснутый череп***, два больших штрафа (-6-6) на все действия;

11) ***Выбитый глаз***, больше не видит, шок реакции с большой сложностью (15), чтобы не лишиться обоих глаз;

12) ***Череп разошёлся по швам***, очень сложный шок тела (21) или кома, персонаж без сознания.

Травмы торса

1) ***Вывих конечности***, бросок телесного шока средней сложности (9) или оружие выпадает из рук и поднять его будет стоить два физических движения;

2) ***Сломаны пальцы***, бросок телесного шока средней сложности (9) или далее атаки идут с малым штрафом;

3) ***Выбит локоть***, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или все проверки рукой делаются с большим штрафом;

4) ***Повреждено плечо***, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или рука отключена, нельзя предпринимать никаких действий этой конечностью;

5) ***Хрустнуло д12 ребер***, бросок телесного шока крайне малой сложности (3) за каждое ребро или малый штраф на все физические движения за каждое ребро;

6) ***Отбиты лёгкие***, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Слабость II;

7) ***Сильный разрез***, -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если дело происходит в бою;

8) ***Отбиты почки***, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 4* каждый ход.

9) ***Разрыв селезёнки***, внутреннее кровотечение, сложный бросок шока тела (15) или -1 хит каждый ход до полного исцеления.

10) ***Повреждён кадык или шея***, сложный шок тела (15) или статус Медленно III;

11) ***Рука очень пострадала***. Сложный шок тела (15), иначе конечностью нельзя пользоваться. Если вы упали без сознания, значит руку оторвало навсегда;

12) ***Прямо в сердце***, очень сложный шок тела (21) или кома.

Травмы нижней части тела

1) ***Булочки***. Сидеть будет сложно. Может причинять штрафы на концентрацию

2) ***Пах, увы...*** бросок телесного шока средней сложности (9) или пропуск следующего хода. Если вы упали без сознания, то теперь вам не до семьи;

3) ***Вывих ступни***, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Медленно I;

4) ***Сломано д12 пальцев на ногах***, бросок телесного шока средней сложности, или статус Медленно II.

5) ***Сильный разрез***, бросок шока реакции средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если идет бой;

6) ***Повреждён сустав***, бросок телесного шока средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если дело происходит в бою, и статус Медленно II;

7) ***В нерв***, сложный бросок телесного шока (15) или статус Медленно III;

8) ***В кость***, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить;

9) ***Коленная чашечка***, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить и теряется 4* каждый ход;

10) ***Тазобедренный сустав***, сложный бросок телесного шока (15) или нога отключается;

11) ***Нога сильно повреждена***, сложный бросок шока тела (15), либо статус Медленно III, если вы падаете без сознания от травмы, то значит вам отрывает ногу навсегда.

12) ***Ноги парализует***. Очень сложный шок тела (21). Этот эффект может быть расценен при ударе в спину и наоборот.

ЭФФЕКТЫ ДОБИВАНИЯ

Сделайте бросок д12, если цель от вашей атаки падает без сознания. Этот эффект работает только в ближнем бою. **Добивая противника, вы можете получить кубик адреналина**.

1) Вы вонзаете оружие в горло противника, погружая его в булькающую жижу, вырывающуюся из разорванной плоти. Вы мотаете тело противника в стороны, а потом пинком откидываете его в соседнюю клетку. Если там кто-то есть, то он должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц;

2) Словно в игрушку, вы обрушиваете оружие в лобную часть противника, отшвыривая его на 3 клетки. Если там кто-то есть, то он должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц;

3) Погружая часть оружия в глаза и нос цели, вы вызываете фонтан крови, которые заливают клетки вокруг цели. Эти клетки дают малый штраф к действиям всем, кто стоял там: кровь попадает им в глаза, ноги скользят по лужам, а оружие залеплено;

4) Вы подхватываете цель за ноги, роняя её, затем наносите удар в пах или лицо своим каблуком, после чего можете сделать рывок на д12 клеток, получив при этом прикрытие, прихватив тело противника с собой;

5) Вы насквозь пронзаете цель, и, прикрываясь ею, налетаете на соседнюю клетку. Можно делать новую бесплатную атаку с большим штрафом, пнуть тело в новую цель (новый враг должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц) или получить прикрытие до следующего хода;

6) Вы подкашиваете цель, встаёте в её клетку, затем мгновенно добиваете её в сердце, затем можете сидя (не забудьте, что будете находиться со статусом Медленно) бесплатно атаковать как часть комбо;

7) Ваше оружие погружается в бок цели, с хлюпаньем повергая её в болевой ад. Цель жива ещё 1 раунд из-за шокового состояния, а ваше оружие торчит из неё. Вы можете вырвать оружие навыком атлетики;

8) Молниеносным взмахом вы выпускаете кишки и внутренности цели. Противник старается подобрать их, но кончиком оружия вы откидываете их в сторону. Вы можете схватиться за них, затем сделать шаг на клетку в сторону, либо кинуть их в соседнюю клетку. Если в той клетке кто-то есть, то он кидает шок духа со средней сложностью, чтобы не потерять пункты психики по разнице между броском и сложностью;

9) Первым движением вы ломаете первую конечность цели, вторым пинаете в любую сторону на д12 клеток (это передвижение стоит для вас* как обычное), при этом вы можете следовать за целью, как за прикрытием и продолжать свою комбу;

10) С хрустом и задором, вы отрываете голову цели и делаете ей дистанционную атаку в ближайшего противника. Тот кидает сначала шок реакции со средней сложностью, чтобы не получить -1 хит, а затем шок духа со средней сложностью, чтобы не потерять психики по разнице между провалом и сложностью;

11) Вы отрезаете у цели "причиндалы" и этим же движением метаете их в другого противника как дистанционной атакой. На попадание цель делает шок духа средней сложности, чтобы чтобы не потерять пункты психики по разнице между броском и сложностью;

12) Цель лишается своих конечностей, падает, застилая пол своей кровью на д12 клеток вокруг. Любая ходьба через эту поверхность вызывает шок реакции со средней сложностью или падение.

СТАТУСЫ

Чтобы отыграть все особенности их жизненного тонуса, в «Интегри: Тропы» была разработана система статусов состояния персонажей, которые могут быть негативными и позитивными. Некоторые статусы накладываются через способности, силы и заклинания, но некоторые могут вызываться через ситуационные бонусы и штрафы. Каждый раз, когда видите в описаниях правил статус, сверьтесь с его описанием.

Статусы с рангами. Имеют особое значение: I, II, или III. В зависимости от этого, чтобы избавиться от статуса, в начале каждого хода персонаж кидает отмеченный в скобках шок со сложностью 6, 9, или 15, в зависимости от ранга. Либо статус пропадает сам собой через 3, 10, или 50 раундов, в зависимости от ранга. Если вы избавились от статуса, но он все равно действует на вас до конца текущего хода.

Статусы без ранга уникальны, но просты в описании.

Если на персонаже набирается **несколько одинаковых статусов**, то применяется с наибольшим рангом, а время его эффекта начинается сначала.

- **Боль I-III** (шок тела) – *персонажа сковывает всеобъемлющая боль, ограничивающая его в действия*. За каждый ранг этого статуса получите малый, средний, или большой штраф на все физические движения.
- **Медленно I-III** (шок реакции) – за каждый ранг этого статуса персонаж должен заплатить дополнительно * к стоимости каждой клетки.
- **Оглушение** (шок духа) – персонаж не понимает, что происходит, и тупо вертит головой, стараясь собрать осколки своего сознания. Персонаж получает большой штраф на все броски и не может использовать действие движения ни в какой форме.
- **Пал ниц** (шок реакции) – персонаж лежит на земле, получая малое прикрытие от стрелковых атак, но малый штраф к блокировки ударов, и средний штраф к уклонениям.
- **Паника I-III** (шок духа) – персонаж не может контролировать свои действия, и управление переходит в руки ДМа. Персонаж старается стрелять во все, что движется, бежит от опасности, или ищет спасительный выход (например, к ближайшему водяному источнику, если горит)..
- **Пламя I-III** (шок реакции) – если персонаж не избавился от статуса в начале хода, то теряет д12 повреждений от огня за каждый ранг статуса, и должен откинуть шок духа с той же сложностью, чтобы не получить статус «Паника» с тем же рангом, что и «Пламя».
- **Проклятье I-III** (шок духа) – за каждый ранг статуса персонаж вынужден тратить 1 хит на каждое свое действие или движение, кроме ментальных действий.
- **Реген I-III** (шок духа) – персонаж восстанавливает по 3 хита в ход, начиная с регулярных. Это положительный статус, поэтому бросок шока определяет, сохранили ли вы этот статус на себе на данный ход.
- **Рок** – *персонаж борется с самой смертью*. Вместо шока сделайте бросок д12. 1 – персонаж восстановил 1 хит. 10-12 – персонаж погиб. Увы.
- **Слабость I-III** (шок тела) – *персонаж не в силах держать оружие, а жизненный тонус покидает его*. Любое физическое движение стоит на * за каждый ранг статуса.
- **Яд I-III** (шок тела) – персонаж теряет шаг (+) в стате Тело, и, если оно становится ниже значения d4, то теряет ВСЕ хиты, и начинает умирать. Если шок откинут, то шаг Тела возвращается. Если Тело уже на максимуме, то Яд тут же прекращается. Если персонажа вылечат, или введут антидот, то это восстановит все хиты.

Хиты

Хиты – ваш основной ресурс жизнеспособности, отображающий меру живучести вашего персонажа, а также его близость к неименумой кончине. В «Интегри: Тропы» хиты отображают среднюю меру живучести, удачи, навыка и силы воли персонажа. Это не просто «пункты жизни», а прошедший по персонажу удар не значит, что он действительно получил попадание из Калашникова в упор

Ваше общее значение хитов считается по формуле:

Максимальное значение Тела + значение врожденности + значение приобретенности + хиты от класса + иное.

Вариант игры: без хитов

Если правила хитов не нравятся ДМу или игрокам, вы можете попробовать обойтись без них. Возможно, вам показалось, что хиты вызывают слишком много путаницы, нереалистичны, или наоборот слишком пытаются внести ненужную реалистичность в игру фантазии. В этих или похожих случаях вы можете упростить игровые правила, используя следующие пункты:

- У каждого персонажа, особых встречных монстров, и у особых НИП 3 ранения и 1 критическое ранение;
- У рядовых противников 1 ранение, получив которое они умирают;
- Чтобы получить ранение любого вида, вам должны нанести повреждений столько, сколько ваше максимальное значение Тела, или больше;
- Получая критическое ранение, вы падаете без сознания и каждый ход кидаете шок тела со средней сложностью, чтобы не умереть;
- Достигая кубика эффекта, снимается сразу 2 ранения;
- Никаких последствий, травм или добиваний, а когда вас перевязывают, то восстанавливают 1 пункт ранения, а вы тут же приходите в сознание;
- Никакого роста количества ранений.

Выяснив свое общее значение хитов, разделите его пополам, запишите получившиеся значения в **регулярные** и **критические** хиты. Неравный остаток запишите в регулярные хиты. Если не сказано иного, когда вы получаете повреждения, вы отнимаете свои регулярные хиты, и, если они закончились, то отнимаете критические.

Если удар привел к тому, что вы начали терять критические хиты, то сделайте бросок шока тела со сложностью только что полученного повреждения, **чтобы не потерять сознание**. Если вы потеряли сознание, то каждый ход кидаете шок тела со сложностью потерянных от максимума хитов. Но даже если сознание вернулось, то действовать вы будете только со следующего хода.

Находясь без сознания в критических ранах, ваш персонаж продолжает бороться за жизнь: он может передвинуться в свой ход на клетку. При этом **вы теряете 1 хит каждый ход**. **Чтобы остановить кровотечение**, необходима продолжительная проверка первой помощи (навык «бытовое знание») со сложностью потерянных от максимума хитов. Эта проверка занимает 3 физических движения, которые надо предпринять последовательно.

Если у вас закончились критические хиты, то персонаж находится при смерти, автоматически падает без сознания, не в силах сделать еще что либо, даже бороться за жизнь. Сразу пройдите шок тела со сложностью только что полученных ран. На успех вы истекаете кровью, и через 12 минут войдете в статус Рок. На провал получите статус Рок сразу же.

Спасти от смерти может трата пункта Резонанса: у вас лечится 1 критический хит и вы приходите в сознание. **Иным вариантом спасения от смерти** является проверка первой помощи (бытовое знание) со сложностью потерянных хитов в критических ранах.

Перевязанный и «стабилизированный» таким образом союзник кидает шок тела от смерти каждые 5 минут со средней сложностью (9), пока его не «реанимируют» по броску академического знания (медицина). Бросок реанимации занимает 5 минут и приводит персонажа в 1 критический хит, средняя сложность (9).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХИТОВ

Чтобы восстановить хиты, сделайте бросок Тела, Эрудиции, или Воли после продолжительного (минимум 8 часов) отдыха. При этом если на вас каждый день применяется академическое знание (медицина), то вы кидаете все три кубика и выбираете ДВА из них, чтобы восстановить хиты. Лечатся сначала регулярные хиты.

Травмы лечатся только по продолжительному броску академического знания (медицина) на протяжении целого дня лечения.

АДРЕНАЛИН

В подпараграфе ресурсов персонажа мы уже касались темы адреналина. Адреналин – это важнейший ресурс персонажа, который может менять кубики для разных навыков (смещение статов), вызывая их «взрывы». Вы можете получить больше действий или совершить отчаянные попытки. Важно понять как получать и тратить адреналин.

Как было уже написано, вы получаете адреналин в начале столкновения, когда присутствует реальная угроза для вашей жизни. Каждый новый ход вы получаете классовое значение адреналина. За каждую тройку (3) адреналина вы можете получить в свой ход какую-то выгоду. Однако в свой следующий ход вы прибавите классовое значение адреналина к адреналину, который был в начале предыдущего хода. Это как бы повышает границу максимума накопленного адреналина. Весь обмен адреналина на выгоды восстанавливается в начале нового раунда.

Например у игрока получилось 7@ в первый ход. Игрок решил получить 2*. Классовая прибавка +2@. Это значит, что в новый ход у игрока будет уже 9@, если, конечно, не случится внезапных эффектов или событий, и он сможет обменять их на 3*. На следующий ход будет 11@, но это ничего нового не даст.

ВАРИАНТ ИГРЫ: БЕЗ АДРЕНАЛИНА

Для игроков и ДМов, которые не хотят вводить еще один элемент игры, можно договориться не использовать адреналин, а использовать на все его выгоды по пункту Резонанса. Если вы не используете Резонанс, то позвольте использовать возможности адреналина до трех раз в столкновение.

Учтите, что активация множества сил и приемов требует разного количества @. Легче всего следить за текущим уровнем адреналина, отмечая жетонами (фишками, кубиками или монетками) цифры на соответствующем планшете ресурсов персонажа, который приложен к каждому заранее приготовленному персонажу данной версии игры.

Вдохновение

Вдохновение (отмечающееся символом «#») необходимо для того, чтобы отыграть настолько духовно сильные герои. При помощи Вдохновения герои могут сплетать окружающие энергетические Нити в клубки заклинаний. Вдохновение – это силы персонажа творить что-то нечеловеческое, мистическое, потустороннее.

Вдохновение тратится во множестве случаев: при использовании мистических навыков, при использовании активных классовых сил, при особых ударах и способностях Искр.

Каждый класс имеет свой уникальный способ восстанавливать пункты Вдохновения, но вы всегда восстанавливаете д12 этих пунктов в конце полноценного отдыха, который длился не менее 8 часов, не более раза в день.

ВАРИАНТ ИГРЫ: БЕЗ ПУНКТОВ ВДОХНОВЕНИЯ

Если вам не нравится идея игры с ресурсом Вдохновения, то вы можете отнимать за каждые необходимые 3# по пункту Резонанса, 3@, или 3 хита – в зависимости от того, какие из этих правил решили использовать. Если вы решили играть в облегченную версию данной системы, и используете лишь альтернативу ресурсов, то позвольте использовать игрокам способности, основанные на Вдохновении, три раза в час, с расчетом, что одно применение будет стоить не более 3#. Соответственно вы можете применить одно заклинание или способность с ценой 9# в час или три по 3#, или иные комбинации.

Иные правила опасностей

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Пистолеты не получают штраф при стрельбе в упор, остальное оружие дальнего боя получает малый штраф, а тяжёлое оружие - большой. Если вы стреляете в персонажей, замкнутых в ближний бой, то получаете малый штраф за каждого союзника рядом с целью.

Вы можете выстрелить без штрафа, но тогда при промахе попадаете в случайного союзника (ДМ решает как будет определяться попадание).

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Каждые 3* (до 3х раз подряд в один ход) в состоянии прицеливания дают вам малый бонус на атаку следующую. Вы можете начинать целиться в один ход, а закончить в другой, но при этом разрывать прицеливание может лишь ментальное действие.

ФЛАНКИРОВАНИЕ

Персонаж получает один уровень бонуса к атаке за каждого союзника с противоположной стороны арки обзора. После первой же атаки противник может развернуться к вам, если для какой-либо из вашей способности было критично атаковать именно в заднюю арку обзора противника. Но фланкирование не пропадет, как бы ни крутился противник, только если он сдвинется с места.

АРКА ОБЗОРА

Аркой обзора считается все клетки по бокам и спереди от персонажа. Это значит что у обычного человека только 3 клетки являются с «задней арки».

Некоторое оружие в комбинации с некоторыми способностями или силами способно нанести дополнительный урон по цели, если бить в заднюю арку обзора.

Цель может менять арку обзора без траты * каждый раз, когда её атакуют, и сколько угодно раз в свой ход. Чтобы не запутаться, в критичных случаях следует отмечать арку обзора на тактической карте. Это легко сделать, если вы используете миниатюры, ведь у них куда-то да направлены лица. Примерно то же самое касается жетонов. Если же вы обходитесь бумагой и карандашом, то просто помечайте стрелками куда конкретно направлена передняя арка обзора цели стрелочкой, но только когда это действительно критично.

РАЗМЕРЫ И ВЕС

Чтобы узнать размер персонажа (да и всех остальных объектов) относительно всего окружающего вокруг, возьми единицу размера как пол метра роста/длинны, и округлите вверх. Чтобы узнать вес разных предметов в системе ячеек веса, примите 1кг как 1 веса. Все предметы занимают минимум 1 ячейку веса.

Вы можете нагрузить на спину максимум столько веса, сколько выдержит ваша спина (максимальное значение Тела) умножить на 3. Но при этом вы начинаете страдать от статуса Медленно III, пока не избавитесь от веса. Все проверки манёвров несут при этом большой штраф (-6).

С ВЫСОТЫ

Если вы умудрились сигануть с высоты, то получите повреждения в д12 +д12 за каждые 3 метра падения. Сократите эти повреждения на результат броска акробатики, если вам есть за что ухватиться, или вы можете сделать перекат в конце падения.

Если расстояние падения превышает ваш размер в 2 раза, и у вас нет специализации в манёврах, то бросьте шок духа (страх) со средней сложностью (9).

ОГОНЬ

Если на вас статус Пламя, вы автоматически входите в состояние паники. Чтобы начать тушить себя пройдите средний тест шока духа (9). Иначе получайте д12 повреждений в раунд +д12 за каждый последующий раунд. Чтобы потушить себя, сделайте бросок шока реакции со средней сложностью (или с большой сложностью, если огонь попал на тело с кубиком эффекта). Это требует 1 полный раунд.

СТРАХ И ПАНИКА

Когда вы встречаете опасность или противника, чей уровень превосходит ваш базовый более чем в 3 раза, вы должны кинуть шок духа против сложности, равной уровню противника. Если провал, то вы получаете страсс по разнице между броском и сложностью.

Также страх и панику вызывают неэтические, аморальные, жестокие, кровавые, мистические и непонятные события, которым ДМ сам присвоит определенный уровень. **Уровень события равен потраченным на него пунктов Создания (особый ресурс ДМа, описанный в специальной главе), умноженных на 3.** Заметим, если кто-то рядом поддается страху, то все также кидают проверку шока духа, даже если они ее уже прошли.

ДМ может спокойно использовать накопленный стресс персонажа, чтобы активировать его Грех, или использовать стресс вместо пунктов Создания.

Если пункты стресса персонажа уперлись в предел (**максимум Воли+Интеллекта**), это вызывает нервозность и недоверие к окружающим: активация Греха стоит всего 1 пункт Создания, и ДМ может расширить его трактовку на свое усмотрение. Если не снизить уровень стресса в течение 12 дней, то ДМ выдает персонажу (сам придумывает, решая в какой момент персонаж автоматически получает штрафы на действия и негативные статусы) психический недостаток, который накладывает штрафы.

Монстры, с которыми вы встретились впервые, также вызывают страх. Драматические моменты и близость к монстрам (скрытное наблюдение за ними во тьме) также вызывают приступы страха.

Если вы достигаете кубика неудачи в проверке на страх, начинается нервный срыв и управление персонажем передаётся ДМу. Если персонаж накапливает стресс моментально с нуля до максимума, то он бесповоротно **сходит с ума**.

Понизить уровень стресса можно на бросок **Воли** после полного дня отдыха, либо на бросок **Эрудиции** того, кто успешно применил навык Бытовые Знания (психология) во время отдыха всей команды. Сложность равна значению стресса персонажа. Работая с группой делать проверку следует один раз сразу на всех собеседников. Эта же проверка поможет вывести из ступора во время боя.

ПОТУСТОРОННИЙ МИР И МАГИЯ НИТЕЙ

Каждый игровой персонаж имеет стат Нити, который описывает его шестое чувство и возможности взаимодействия с окружающими энергиями. Теория магии в «Интегри: Тропы» основывается на факте о том, что Нити находятся вокруг всего сущего, а мир призраков, Астрал, полностью состоит из них. Нити – это энергия в чистом виде. Обычные люди лишь слабо могут ощущать ее. Но чем больше «пробудилась» душа (Искра) человека, тем чувствительнее к Нитям человек становится.

Отыграть магические способности персонажа можно несколькими способами.

Мистические навыки позволят вам взаимодействовать с Нитями самым разным способом, и даже МЕНЯТЬ базовые эффекты сил с ключевым словом «Нитевая». Но если у вас хотя бы 1 в таком навыке, то вы не можете использовать его.

В тренировках есть множество заклинаний разных стихий. Приобретая тренировку в заклинании, персонаж учится использовать его в любой момент, пока ресурсы позволяют делать это.

Множество способностей расы, Искры, и класса имеют ключевое слово «Нитевая».

Решив применить Нитевую силу, вы можете моментально улучшить его при помощи мистических навыков. Каждый мистический навык может сделать что-то своё. Вы отталкиваетесь от описания навыка, проявляя воображение. Каждое применение мистического навыка – это новое действие характера, которое требует своей платы в * и #. Сначала вы заявляете, что собираетесь творить с заклинанием, обозначая те навыки, которые сейчас будете кидать, а потом уже делаете все проверки поэтапно. **На каждое заклинание нельзя кидать один и тот же мистический навык подряд! Однако можно применить один навык, потом второй, а затем первым улучшить эффект второго.**

Приобретая специализацию в мистическом навыке, вы можете превратить некую комбинацию навыков и силы в постоянное новое заклинание: все действия (*) и Вдохновение (#), которое должны были быть заплачены за заклинание, делятся пополам и отнимаются сразу за применение.



При этом делается лишь один бросок за место всех бросков в комбинации. Соответственно результат броска высчитывается по этому одному броску, касательно всех заявленных эффектов. Если в комбинации навыков для изменения изначальной силы все используемые навыки кидаются по разу, то вы можете использовать эту комбинацию как специализацию для любого из этих навыков. Но если, например, навык Энергии вы применяете в комбинации дважды, а остальные навыки – по разу, то заклинание должно стать специализацией к навыку Энергии.

Нити и техника

Нити. Так названы еще первым Странниками вид энергии, который опутывает всё вокруг. Все сущее, материя, покрыто Нитями. Нити скрепляют всё живое. Нити проходят через всё вокруг и всё подчинено закону Нитей. Нити связаны с каждым живым существом через их три духовных центра: в мозгу, в сердце, и в животе - это три составляющих души каждого живого существа. Есть возможность развить чувства, позволяющие вить Нити при помощи одного из духовных центров, но для этого за раннюю жизнь существа должны сложиться предпосылки для этого. Отправной точкой для полного развития потенциала для гуманоида считается идеальным 16 лет.

- Светлый Хаос – солнце, ожоги, излучение
- Тёмный Хаос – призыв потусторонних сил
- Серебряный Шторм – вода, холод, лёд
- Синий Шторм - молнии, электричество
- Серый Покой – земля, камень, устойчивость
- Призрачный Покой – космос, пустота, вакуум
- Кипящий Поток – огонь, пламя
- Незримый Поток – псионика, сила мысли

Все 8 основных Нитей старается постоянно разрезать 9я, запретная Нить. Это Мёртвые Нити, некромантия. Энтропия.

Только для обычных людей Странники делают «магию». Для знатоков известно, что при помощи своих инструментов волшебства (Нитевых проводников), Странники умеют вить Нити, придавая им самую разнообразную форму.

Изменённая Нить плохо влияет на другие обычные Нити. Иногда даже разъедает их, превращая в осколки. Выражается в движении атомов. Это движение буквально расшатывает механизмы, быстро изнашивает их. Искусственные Нити разрушают технологии, выпивают саму жизнь из окружения, и, самое важное, вытягивают тепловую энергию. Все три эффекта от волшебства могут стать смертельными для безобидных окружающих. **Когда Нитевая сила срабатывает в соседней клетке с механическими предметами, сделайте бросок крепкости: возьмите столько шестигранных кубиков (д6), сколько ячеек веса предмета. Сложность 6+ранг силы. На провал предмет портится. Если получился кубик неудачи, то предмет взрывается как оборонительная граната.**

Полость

Полость – это своеобразное «подпространство», которое создается ангелами хаоса как место обитания. Что-то вроде Убежища для сил Хаоса. Полости появляются рядом с любым миром, словно паразиты, создавая место входа в реальность, через которую ангел хаоса может постепенно проникать в миры людей, приобретая совершенно гротескные формы.
Обычно Полость выглядит как психоделичное отражение того места, к которому она «прикрепилась». Каждые д12 дней ангел хаоса выходит на охоту за Искрами, похищая людей, о которых тут же забывают все его бывшие друзья и семья. Это происходит из-за того, что человек буквально вырван из мира, не остается даже духовного слепка. Поедая Искру, ангел хаоса становится сильнее: +30 опыта за слабую душу, +60 за среднюю, +90 за опытного, +12 за профессионала. После этого ангел хаоса может разделить весь свой опыт пополам, чтобы создать своего потомка. У одного ангела хаоса не может быть более трех потомков.

В Полости должно быть заложено три особенности отражения мира: измененная гравитация, «живые» улицы города, ожившие мутировавшие тела съеденных людей и т.п. В логове ангела хаоса, после его убийства, можно найти д12 яиц ангела.



Астрал

В Астрале скрываются духи умерших, не ушедших в Бездну (или туда, куда им положено уйти), но и не ставшие Застрявшими (вернувшимися с ТОГО света), так и оставшиеся узниками того места, где родились или умерли.

Астрал – это опасное место, наполненное бродячими призраками, сошедшими с ума, чья Искра еще существует, но уже настолько угасла, что они не могут принять даже устойчивую призрачную форму. Поэтому призраки могут нападать на живых и на других призраков, пытаясь сожрать их Искру. Некоторые призраки находят в себе силы и возможности проявляться в материальном пространстве, чтобы убивать оболочки смертных (их тела), насильственно погружая в Астрал, и съедая их там, обрекая на страдания до тех пор, пока призрак, вместе с ними, не будет уничтожен.

Находя место выхода в материальный мир, призрак превращает его в своё гнездо, протягивая по нему свои Нити каждые д12 дней **и** каждые 3 часа ночи. В этот момент призрак может проявлять свою силу до 3х раз. Когда место полностью оказывается под его контролем, он может проявлять себя в физическом мире. Призрак обретает над местом контроль после того, как 12 раз протягивает свои Нити по месту. Дальность его власти зависит самого места. Обычно призрак занимает помещения до тех пор, пока не запутается в запертых дверях. Если дверей нет, призрак продолжит развивать своё гнездо до бесконечности.

Персонаж может заглянуть в Астрал, проведя проверку Астрального Чувства (Нити + Чутье), если обладает мистическими навыками. ДМ определяет что именно смог разглядеть персонаж, в зависимости от выброшенного уровня сложности. Однако чтобы оказаться в Астрале, необходим ритуал ранга I, т.е. требующий 12 минут подготовки и материалов, стоимостью 5 тиров (местные универсальные деньги). Персонаж погружается в транс, во время которого его Искра отправляется в путешествие по Астралу. Начиная с этого момента ДМ описывает действие Искры, которая перемещается в искаженном отражении реальности, учитывая интересы игрока. Таким образом можно вторгаться во владения призраков, искать нужных духов, и поддерживать контакты с жителями этого измерения. Чтобы управлять действиями Искры, игрок использует броски шока. Это отражает двойственную натуру Искры Жизни персонажа: все же это инородное существо, симбиот, который «оживляет» человека, его небольшой внутренний движок между миров.

В Астрале не работают привычные законы физики, но действует логика мира. У каждого мира свое астральное отражение. Скорость движения в Астрале – скорость мысли. Призраки устанавливают свои правила на собственных астральных владениях, отталкиваясь от логики мира. В Астрале есть коренные жители – духи городов и мира природы.

Параллель

Вообразите себе две соседние комнаты с толстой стеной между ними. Представьте себе, что в этой стене есть тайный проход, оставленный таинственным строителем много времени назад. Так легче всего объяснить, что такое Параллель.

Параллели – это место между миров, истинный облик мира вне реальностей спящих (душой) людей. На Параллели НЕ действуют правила (Лимиты) миров. По своей сути это «прослойка» между мирами. Каждая такая прослойка соединена непосредственно Тропами – коридорами (как бескрайние коридоры подъезда). Параллель – это некая локация, куда попадают персонажи, выходя из мира живых. Размеры её не больше мира (*Комнаты*), из которой персонажи только что вышли. Заметим, что не всегда Комната – это целый мир. Чаще всего это будет что-то вроде отпечатка, выжимки из сути миров, находящихся рядом. Просто все эти пространства называются **Комнатами**.

Особенность в том, что на Параллели могут располагаться целые полисы или небольшие страны, где живут люди, у которых нет родного мира. На Параллели всегда своё правительство, свои законы и устои. Там живут те люди, которые по воле Тропы выбились из мира смертных. Таких жителей параллели, как и спящих людей в мирах, называют бионтами.

Бионты занимаются исследованием Нитевых эффектов, развитием своего города между миров, торгуют с другими Параллелями и Слоями. Чаще всего они записывают координаты без возможности выйти в них. Также они исследуют места, где могут появиться Полости и проходы в Миры Тьмы – в другие Полости и Комнаты, по которым разрушительным катком прошлись силы Хаоса и Энтропии.

Главное правило Параллели – в ней нет правил. По крайней мере нет Лимита, нет ограничений и нет последствий после использования способностей (про Лимиты в мирах будет сказано далее), кроме встречи с силами местного самоуправления.

Общество на Тропах – это кастовая система с жесткой структурой, существующая уже тысячелетия, зародившаяся задолго до того, как во многих мирах появилась возможность записывать историю людей. Странники по мирам существовали всегда, и всегда была Тропа, которая связывала различные миры. И всегда Тропа собирала свою жатву, поглощая потерянные души в своих коридорах.

Некоторые считают, что Параллели – это отражение пятого измерения, однако время течет во всех Слоях и Комнатах одинаково. Именно поэтому путешествие по Тропе никогда не становится путешествием во времени. Хотя порой Странники оказываются в пространственных аномалиях, которые могут обмануть восприятие своих жертв: в одних местах время тянется, словно резина; в иных местах сам воздух пропитан электрическими Нитями. Порой сама Тропа опаснее тварей, что живут на ней.

Аномалии

Аномалии – «естественные», почти природные ловушки Тропы. Встречаются во множестве мест миров, причём могут встретиться и в Слоях, и в Бездне (водоворот демонов и умерших, куда лишь изредка можно попасть с Тропы), и в Параллелях. Аномалии рождаются из-за наслаивания одного мира на другой, создавая необычный вихрь Нитей, который либо неактивен, пока его не тронуть, либо активен всегда. Аномалии – это не одухотворенные или мыслящие существа. Они действуют по чёткому принципу, из-за которого были созданы. Поэтому их часто используют конструкты – своеобразные «коренные жители» Тропы, которые больше похожи на големов или на магические механизмы.

Аномалии бывают трёх видов:

- Активная действует всегда, нанося повреждения и воздействуя на всех, кто войдёт в радиус её поражения;
- Пассивная: активируется тогда, когда на неё подействует некий фактор вроде использования мистических навыков или технического устройства;
- Затаившаяся Аномалия – это природный охотник на живых или мёртвых (в зависимости от того, на какую Искру срабатывает).

ДМ может закладывать в Аномалии любой смысл и форму, описывая как монстра.

Ид: мир идей

Человек удивляет своей способностью находить пути ускорения своей жизнедеятельности. Технологии, научные достижения, развитие коммуникаций – все это позволяет людям связываться друг с другом с большой скоростью, выстраивая свое общество вокруг определенных законов межличностного поведения. Жители Тропы – не хуже. В конце концов жизнь на Тропе отличается от жизни бионтов лишь формой, но суть общества: неравенство, притеснения, этническая агрессия – все это одинаково в любом уголке любых миров. Но вот из-за различия в форме существования, Странникам приходится находить иные формы связи и взаимодействия. И, поскольку Странники способны пользоваться Нитями, были изобретены возможности влияния на Ид, Мир Идей.

Как и Астрал, Ид сосуществует с каждым отдельно взятым миром. Это общее бессознательное, невидимый уровень реальности, где существуют слепки мыслей всех людей мира. Используя свои мистические навыки и специальные предметы, Странники могут использовать Ид, словно человек использует интернет. При этом каждый человек – это «сайт», сообщество – «портал», общество – «домен». Используя свои навыки, вы можете доставать информацию, «вживлять» мысли в головы людей, погружаться в сознание спящих, чтобы модифицировать их память Нитями, которые принято называть Краской. Более подробно об этом описано в основной книге правил.

Посещение миров

«Интегри: Тропы» - это игра про перемещения в иные миры. Однако, в отличие от множества фантастических произведений, тела персонажей вынуждены подстраиваться под законы каждой новой реальности, стараясь превозмочь даже этот фактор.

Когда персонажи попадают в новый мир, их духовных контур подстраивается под окружающую реальность: внешность меняется, предметы приобретают иное очертание, меняется форма, но не содержание. Даже если предмет выглядит пафосным и громоздким, то его свойства не изменятся, в том числе и вес. Считается, что законы данного пространства расценивают ваши предметы такими, какими они стали. Средневековые штаны превращаются в джинсы, доспех из клепаной кожи превращается в байкерскую куртку. Поэтому Странники неосознанным (на самом деле люди непроизвольно улавливают духовную энергию пробудившей Искры Жизни), с виду они остаются все те ми же людьми.

Для Странника важно оставаться по множеству причин: чтобы его не обнаружили другие Странники и слуги нечистых сил, чтобы не вызывать подозрений, не навлечь на себя внимание местных властей, избежав беды, но еще важнее – не привлечь внимание истинных властей, тайных сообществ межмирового правительства, Трибунала. Никакой Странник не захочет разбираться с тайной полицией потустороннего мира, представители которой называются Мистерами. Один Мистер способен в одиночку зачистить Полость или уничтожить отряд Странников.

Учитывая, что технические предметы не проявляются во Внутренних (фентезийных) Слоях, Странники должны всегда быстро преображаться под окружение. **Во Внешнем Слое (**альтернативные версии «нашей» реальности от измененной истории до откровенной фантастики**) могут существовать Нитевые предметы только I ранга** (чем ближе уровень технологии к киберпанку, тем меньше возможности проявиться «магическим» предметам)**, как и во Внутренних могут существовать огнестрельные орудия лишь I ранга, и то только те, что без правила «Очередь».** При этом огнестрельное оружие выглядит как пищали, револьверы в стиле дикого запада, и схожие более «фентезийные» аналоги. Это создано для того, чтобы была возможность отыграть шанс получения предметов разного вида в мирах разного типа. Можно предположить, что в фантастических мирах существуют «магические» источники, но, по сути, вся магия в игре – это возможность взаимодействовать с Нитями. Поэтому от мира к миру меняются названия, но не суть. Другое дело, что в мирах разнятся «правила», логика, ограничения. Например в «нашем» мире очевидно, что Нити выражены неявно, обычные люди, бионты неспособные их проявлять. ДМ может координировать эти правила миров.

Преодоление Лимита

Путешествие по Слоям – это не простая прогулка. Кроме постоянных опасностей, которые поджидают персонажей на Тропах, каждый Слой для Странников – это отдельное испытание, которое старается превозмочь дух каждого из них.

Появляясь в новом Слое, персонажи оставляют в нём свой духовный след, который и определяет, насколько устойчива материя их тел. Это отыгрывается определением Лимита команды. Сам по себе Лимит – это буквально ограничение, который новый мир накладывает на персонажей. Лимит определяется для **КАЖДОГО** Слоя отдельно. Определив Лимиты команды, ДМ записывает их на отдельном листке. Попадая в новый Слой, игроки вновь преодолевают Лимит, определяя ограничения в новом месте.

Если игроки зашли в тот же Слой, но из другого места (т.е. вернулись вновь в какой-то, вынырнув из других Слоев), то ограничения Лимита не меняются.

Лимит «сбрасывается», если кто-то из команды поднимает базовый уровень. В таком случае, заходя в Слой, игроки вновь проходят Лимит, который может стать и хуже. Но с каждым базовым уровнем вы получаете развитие Духа, как это описано в разделе развития персонажа, что начинает заметно влиять на прохождение Лимита.

Чтобы пройти Лимит, каждый игрок делает бросок Нити + Тело + базовый уровень. После этого вычисляется среднее значение броска: складываем все результаты и делим на количество игроков. В зависимости от полученного числа, смотрим, какие группы Лимитов действуют на персонажей.

ДМ должен наложить 3 Лимита на персонажей, начиная кидать д12 по списку. *Т.е. если результат прохождения Лимита 6 и менее, то персонажи получат Фолс, Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 7, то получат дважды Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 13, то трижды Брейк.* Несмотря на то, как будет изменяться состав команды в последующем, Лимиты в этом Слое уже не изменятся, пока кто-нибудь из игроков не поднимет свой базовый уровень.

Если средний бросок на прохождение Лимита 6 или менее, то команда достигла ФОЛС

1) Нельзя использовать основные (в том числе ведущий) навыки;
2) Чтобы наесться, персонажам надо поедать внутренности гуманоидов;
3) Чтобы наесться, персонажам надо пить кровь;
4) Чтобы наесться, персонажам надо наполнить свой адреналин каждый день, чтобы потратить пункт Резонанса;
5) Нельзя использовать адреналин ни на какие бонусы, в том числе на символы характера или на получение действий;
6) Все шоки (и навыки их замещающие) получают средний штраф;
7) Чтобы наесться, персонажам надо поедать яйца ангела, и это не идёт в часть платы способностей;
8) Чтобы наесться, персонажам надо поедать мозги гуманоидов;
9) Раз в день нужно получить Резонанс и тут же его потратить, чтобы не получить психологические отклонения;
10) Каждый день нужно использовать все #, чтобы не вызвать психологические отклонения (на усмотрение ДМа);
11) Нельзя использовать классовые силы;
12) Нельзя использовать заклинания с доски тренировок.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 7 до 12, то команда достигла РЕГУЛЯРНОСТЬ

1) Каждый игрок сам выбирает какой второстепенный навык не может использовать его персонаж (словно «забывает» его);
2) Нельзя использовать адреналин для получения/восстановления */#;
3) Нельзя использовать расовую черту;
4) Использование заклинаний с доски тренировок накладывает статус Слабость II;
5) Каждый игрок выбирает одну характеристику, все статы этой характеристики становятся д4 (по + в каждой);
6) Одна из рук онемела и может нести лишь четверть от значения Тела (округляется вниз);
7) Если игрок не выкидывает необходимую сложность в проверке, то это отнимает единицу из любого ресурса персонажа;
8) Каждый игрок выбирает какая открытая ячейка заклинаний персонажа не действует;
9) Нужно в 3 раза больше еды, чтобы накормиться;
10) Пока # полностью восстановлен, средний штраф на восприятие;
11) Пока # полностью восстановлен, нельзя получать кубики эффекта (даже боевого);
12) Игроки выбирают стат, проверки с которым обязаны быть отчаянными.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 13 до 18, то команда достигла БРЕЙК

1) Каждый игрок сам выбирает какой малый навык не может использовать его персонаж;
2) Игроки коллективно выбирают характеристику, все статы которой становятся на шаг («+») меньше;
3) Нельзя использовать расовую силу;
4) Чтобы наесться, персонажам надо выпивать бутылку колы, и это не идёт в часть платы способностей дуалов;
5) Контакт с водой является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;
6) На солнечном свете белок в глазах становится кровавым;
7) Контакт с металлом является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;

8) Техно-нитевая аномалия срабатывает каждый раз, когда персонаж касается технического предмета;
9) Малый штраф на все мистические навыки;
10) Персонаж не может писать, хоть и продолжает знать языки;
11) В любой ситуации, когда персонаж может получить адреналин, он автоматически получает кубик адреналина;
12) Применяя мистический навык, цвет кожи персонажа меняется на 12 минут на тот цвет, какой у ДМа ассоциируется с используемым навыком.

Если средний бросок прохождения Лимита 24 и более, то команда достигла СИНГУЛЯРНОСТИ, и может самостоятельно выбрать три Лимита из любой группы.

Языки

Правила языков – необязательная опция, но если в вашей игре это имеет важную роль, то считайте, что каждый персонаж может говорить и понимать столько языков в сумме (кроме языка родины), сколько шагов («+») в его характеристике **Эрудиции ИЛИ Харизмы**.

Как главное правило, вы должны решить, какой язык в каждом мире является «основным», т.е. таким, что его понимают все или почти все, на котором говорит большинство жителей мира. Такой язык условно называется «коммон». Также каждый персонаж знает язык своей родины.

Зная одну группу языков, описанные далее, вы можете говорить и понимать этот язык в различных мирах, но роль этого языка может меняться от мира к миру. Само собой не во всех случаях знание одной из языковых групп позволит знать все языковые аналоги во всех доступных Слоях, но это хотя бы даст персонажам возможность взаимодействовать со множеством встречных персонажей.

Если дело доходит до такой языковой детализации, то вам необходимо решить, какие 12 языковых групп будет присутствовать в вашей игре. Вы можете придумать эти языковые группы, но мы приведем примеры:

1) Древний – мёртвый язык расы, которая погибла тысячелетия назад, но теперь множество знаний приходится переводить с этого языка;
2) Куорри – язык обитателей Миров Тьмы, миров оживших теней, а конкретнее – Комнат Девятиэтажки на Параллели, которые были опустошены силами Энтропии и Хаоса. Язык мира теней, его демонов и редких выживших, а также их предков;
3) Эльфийский – язык некой загадочной, даже мистической расы, которая знаменита своей культурой и изделиями, но живет в закрытом обществе;
4) Драконий – язык древней расы, секреты которой знают почти только лишь представители этой расы. Они еще теоретически живы, но встречаются достаточно редко;
5) Кибернетический – язык программирования и искусственной формы жизни для далеких уголков Внешнего Слоя;
6) Силья – язык полузверей, удивительных рас, которые носят в своей внешности звериные черты, и/или язык варваров, диких людей, которые живут ради битв;
7) Аальдан – язык пришельцев из глубин космоса, красивый, но замысловатый, который использует большинство космических скитальцев;
8) Брут – язык жестоких рас, «зеленокожих» орков, гоблинов и троллей, в котором множество ругательств, а говор похож на выплевывание грубых звуков;
9) Дворфийский – раса невысоких, но чрезвычайно крепких гуманоидов, которые знают толк в изобретениях, строительстве и обработке камня;
10) Оарлан – язык высшего общества, и/или расы, которая держится соответствующей позиции превосходства по отношению к другим, а также особый , красивый язык для определенных каст, которым важно общаться открыто, но в тайне;
11) Шинигати – язык священнослужителей и/или расы, посвятившей свою жизнь изучению божественной сущности, просветлению, изучению мантр и мира духов;
12) Специализированный – язык конкретной местности в конкретном Слое.

Опыт

Развивать персонажа можно тремя разными способами: поднимая базовый уровень, поднимая классовый уровень, открывая ячейки тренировок.

Чтобы поднять базовый уровень, вам нужно накопить определенное количество пунктов опыта у персонажа. Достигая нового уровня, старый опыт не «сгорает». Опыт начисляет ДМ после каждой игровой встречи на основании полученных игроками достижений. Существуют общекомандные достижения и личные достижения – о них знает ДМ. За каждое полученное достижение в «копилку» опыта поступает 10 пунктов. В конце игры копилка разбивается на всех участников наиболее равномерно. Если после этого вы превысили планку опыта, то вы подняли базовый уровень.

Повышение базового уровня дает вам множество улучшений: развитие Искры, способность Духа, и/или увеличение хитов. Вы можете развивать способности Искры, даже если способность не была выбрана на 1м уровне. С 5го базового уровня можно развивать в себе иной вид Искры. Получив увеличение запаса хитов, сразу же пересчитайте критические и регулярные хиты (разделите пополам максимум).

В зависимости от базового уровня, персонажи могут бродить на новом уровне-этаже Тропы (напомним, что она отображается в виде девятиэтажного дома). На каждом этаже коридоры будут генерироваться в случайном порядке, но игроки могут заявить, что следующая дверь, ведущая в Слой (какой-то мир), будет вести в такое место, подходящее по специфике данного этажа.

Базовый уровень	Нужно опыта	Максимально доступный этаж	Описание преимуществ
1	0	1	+3 пункта Искры; +1 способность Духа; стартовые хиты; Стат
2	100	2	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
3	200	3	+1 способность Духа; + хиты от приобретенности
4	350	4	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
5	500	5	Пункты Искры можно тратить на 2 разные Искры Жизни; +1 способность Духа; + хиты от приобретенности
6	750	6	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
7	1000	7	+1 способность Духа; + хиты от приобретенности
8	1300	8	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
9	1650	9	+1 способность Духа; + хиты от приобретенности
10	2050	1 или 9	+1 пункт Искры; Пункты Искры можно тратить на 3 разные Искры Жизни; + хиты от врожденности
11	2550	2 или 8	+1 способность Духа; + хиты от приобретенности
12	3100	3 или 7	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
13	3800	4 или 6	+1 способность Духа; + хиты от приобретенности
14	4600	Лифт 1	+1 пункт Искры; + хиты от врожденности
15	5500	Лифт 2	Пункты Искры можно тратить на 4 разные Искры Жизни; +1 способность Духа; + хиты от приобретенности; + хиты от врожденности

Соответственно, особенности этажей существуют следующие:

- ✓ 1й этаж – **схожесть**: персонажи прибудут к месту, где уже бывали, но с большой неточностью;
- ✓ 2й этаж – **неудача**: персонажи прибывают в место, где они потерпели поражение, либо где происходит конфликт, непосредственно связанный с их нынешней деятельностью;
- ✓ 3й этаж – **дружба**: персонажи прибывают к своему союзнику, либо к месту, где сейчас находится тот, кто хорошо к ним относится;
- ✓ 4й этаж – **любовь**: персонажи прибывают к любимому месту, объекту или предмету;
- ✓ 5й этаж – **успех**: персонажи прибывают к месту, которое является подсказкой к их нынешней деятельности;
- ✓ 6й этаж – **неуверенность**: персонажи прибывают в абсолютно случайное место, что хорошо работает, если они хотят скрыться от кого-то;
- ✓ 7й этаж – **удача**: персонажи прибывают к своей мечте, но не прямо к ней, а в соответствующую местность;
- ✓ 8й этаж – **достижение**: персонажи прибывают к месту, которое окажется для них испытанием;
- ✓ 9й этаж – **судьба**: персонажи прибывают куда им надо.

Напомним, что внутри Девятиэтажка – это большое подземелье между миров, Тропа, поэтому переходы между этажами могут быть продолжительны и опасны. Но иногда случай будет предоставлять возможность найти лифт в этом подземелье. Лифт перемещается случайное количество времени и останавливается на случайном этаже. Если выбраться в шахту лифта, то подняться можно напрямую, но каждый этаж провоцирует проверку шока духа на психическое отклонение с новым уровнем сложности, начиная с очень легкого (3), каждый этаж.

С **10го базового уровня** персонаж настолько свыкается с коридорами Девятиэтажки, что способен выбирать, с какого этажа он начинает свою Тропу. Соответственно, на **13 базовом уровне** персонаж может начать Тропу на любом этаже, кроме 5го. **С 14го базового уровня** для персонажа уже мало что значат этажи, и он начинает всё лучше общаться с силами самой Девятиэтажки: перемещаясь в лифте Девятиэтажки, сделав бросок на случайный этаж, вы можете добавить или отнять число вплоть до того значения, которое указано в графе «Лифт ?». Например, персонажу на 15 уровне достаточно выкинуть 7й этаж, чтобы выйти на 9м. Это действует на всех персонажей в лифте.

Классовый уровень можно повышать за счет непосредственного развития навыков в течение игры. Чтобы поднять классовый уровень, нужно трижды поднять любой классовый навык. Чтобы поднять классовый навык, нужно успешно применить его нужно количество раз: основной – трижды, вторичный – четырежды, малый – пять раз. Успешность применения оценивают Действующие. За каждое применение поставьте отметку в ячейке навыка.

Поднимая классовый уровень, вы получаете повышение ведущего (самого первого) навыка на 1, повышение хитов, и получаете новую классовую силу вашего уровня или ниже.

Пункты тренировок вы получаете: 1 за каждые 10 опыта базового уровня, 1 за каждое повышение навыка. Накопленные пункты можно потратить во время отдыха, чтобы «купить» себе развитие любой ячейки с доски тренировок за ее непосредственную стоимость. В данной версии правил тренировки будут отмечены одним списком, но в полной книги правил им будет уделена целая глава и большая таблица путей развития.

Навыки

В «Интегри: Тропы» каждый персонаж отличается друг от друга не только набором черт и способностей, но и различными навыками, которые вы выбираете в начале игры в зависимости от требования выбранного класса. В приготовленных персонажах уже все учтено, но далее вы узнаете, что изначально вы выбираете 6 навыков для персонажа: 1 основной, 2 вторичных и 3 малых; в последствии вы сможете изучить еще до 6 новых навыков, потратив на каждый по 12 пунктов тренировок. На изначальное развитие навыков влияет биография, а развитие навыков в течение игры увеличивает ваш классовый уровень. Помните, что если ваш навык уже развит до 5, то вместо очередного повышения вы можете получить специализацию или направленность в этом навыке, как это описано ранее.

Все навыки в этой игре разделены на 3 ветви: боевые, социальные, и мистические. В каждой ветви есть по 3 направления, а уже в каждом направлении есть 3 навыка. Мистические навыки нельзя применять даже в отчаянных попытках если у вас нет хотя бы 1 в этом навыке. Ведущий (самый первый) навык персонажа автоматически получает направленность и специализацию. Только ваше воображение может подсказать, как именно использовать навыки в течение игры. Однако мы специально подготовили по 3 особенности применения каждого навыка, чтобы вам было легче ориентироваться во время игры.

Получая направленность в навыке, выберите одну из особенностей его применения: отныне раз в ход вы можете перекидывать один дайс с выпавшей единицей (1) на всех проверках, связанных с этой особенностью применения. Если речь о мистическом навыке, то вы можете использовать выбранную функцию изменения заклинаний.

Получая специализацию в навыке, выберите конкретную специализацию: вы получаете малый бонус (+2) на все проверки, связанные со специализацией, и можете изменить один из статов, при помощи которого делаете проверку навыка. ***Например*** ближний бой требует броска Тело + Эрудиция; получив специализацию «кинжалы», можно заменить Тело на Скорость. **Помните, что в любом случае получившийся дуэт статов должен быть из разных характеристик**.

Далее вы найдете короткие примеры специализаций. Чтобы не занимать много места, мы не стали писать их все, но оставили самые яркие. Полный список вы найдете в полной книге правил.

Боевые навыки

Используйте эти навыки в большинстве боевых столкновений, чтобы достичь превосходства.

Боевые навыки – техники

Ближний бой **(Тело + Эрудиция)**. Используйте для: атаки, блока, контратаки (обменяв кубик боевого эффекта, прервав комбу, получив средний штраф (-4)). **Специализации**: блокирование (тело/эрудиция), лёгкие мечи (скорость/чутьё), кинжалы (скорость/чутьё).

Дальний бой **(Координация + Чутье)**. Используйте для: стрельбы, метания, вычисления дальности стрельбы (навык всегда добавляется к броску вычисления дистанции; сам бросок дистанции зависит от оружия; вычисляется в клетках/метрах). **Специализации**: луки (координация/эрудиция), лёгкие пистолеты (скорость/эрудиция), винтовки (координация/чутьё).

Рукопашный бой **(Скорость + Интеллект)**. Используйте для: безоружных атак, захватов и маневров, боевых искусств. Специализации в рукопашном бое сильно связаны с системой боевых искусств, которые более подробно описаны в основной книге правил. Если вы не хотите изучать боевые искусства, то специализацией станет любой боевой маневр (атака, захват, подсечка и т.д.), не меняя стат.

Боевые навыки - выносливость

Крепкость **(Тело + Воля)**. Используйте против: усталости, ядов, экстремальных температур. **Специализации**: яды (тело/воля), температуры (воля/интеллект), боли (тело/воля).

Концентрация **(Скорость + Воля)**. Используйте против: раздражителей колдовства, раздражителей действий, засады и удержание прицела. **Специализации**: засада (воля/чутье), снайпер (воля/координация), тонкие операции (координация/эрудиция).

Выдержка **(Интеллект + Воля)**. Используйте против: страха, нервов, грехов. **Специализации**: превозмочь страх (воля/интеллект), превозмочь желание (воля/эрудиция), превозмочь чары (Нити/эрудиция).

Боевые навыки – манёвры

Уворот **(Скорость + Интеллект)**. Используйте, чтобы: увернуться в ближнем бою, увернуться в дальнем бою, перекатиться в укрытие. **Специализации**: в ближнем бою (координация/эрудиция), от огнестрельного оружия (скорость/эрудиция), перекаты (скорость/эрудиция).

Атлетика **(Тело + Эрудиция)**. Используйте, чтобы: прыгать и взбираться, толкать и тянуть, бороться на силу. **Специализации**: прыжки (тело/эрудиция), бег (координация/воля), подтягивание (тело/эрудиция), тяжести (тело/воля), борьба (тело/эрудиция), силовой паркур (координация/чутье).

Акробатика **(Координация + Чутьё)**. Использовать для: паркура, безопасного падения с высоты, равновесия. **Специализации**: бег по стенам (координация/харизма), падения (координация/эрудиция), скоростной паркур (скорость/харизма).

Социальные навыки

Используйте, чтобы договариваться с НИП.

Социальные навыки – разговорные

Дипломатия (**Харизма + Интеллект).** Используйте для: улучшения отношений, сделок, интриг. **Специализации**: лесть (Нити/интеллект), переговоры (Нити/эрудиция), попрошайничество (воля/эрудиция).

Интервью (**Нити + Чутьё).** Используйте для: забалтывания, сбора информации, чувства лжи. **Специализации**: сбор информации (харизма/эрудиция), мягкий допрос (Нити/эрудиция), знание улиц (Нити/чутье).

Запугивание (**Тело + Интеллект).** Используйте в: боевых ситуациях, социальных ситуациях, выбивании информации. **Специализации**: допрос с пристрастием (тело/харизма), боевой крик (Нити/тело), социальное давление (харизма/эрудиция).

Социальные навыки – знания

Все специализации навыков знаний сохраняют изначальные характеристики.

Технологические (Интеллект + Координация). Используйте, чтобы: управлять техникой, знать о технологиях, исследовать технологии. **Специализации**: технарское образование, вождение автомобилей, работа с компьютерами.

Академические (Воля + Эрудиция). Используйте, чтобы узнать: о чем-то магическом (Нитевом), о чем-то научном, понять, исследовать с научной точки зрения. **Специализации**: математика, физика, химия.

Бытовые (Харизма + Чутьё). Используйте, чтобы узнать о: чем-то жизненном, человеке по его поведению, о Тропе и монстрах. **Специализации**: Психология, знание монстров (определенного типа), тропоходство.

Социальные навыки – ухищрения

Воровство (Скорость + Эрудиция). Используйте, чтобы: взламывать замки, обезвреживать ловушки, обирать карманы. **Специализации**: взлом механических замков (координация/чутье), минёр (координация/интеллект), чувство ловушек (Нити/чутьё).

Проникновение (Координация + Эрудиция). Используйте, чтобы: скрываться от врагов, проникать а местность, скрытно следить. **Специализации**: двигаться тихо (координация/воля), скрытность (эрудиция/воля), слежка (Нити/интеллект).

Бандитизм (Интеллект + Харизма). Использовать, чтобы: говорить на блатном языке, устраивать засаду, совершать тайные сделки. **Специализации**: блатной язык (харизма/эрудиция), тайный язык (координация/интеллект), засады (воля/чутьё).

Мистические навыки

Специализации мистических навыков –разработанные ВАМИ комбинации заклинаний с ячеек тренировок и мистических навыков, которые эти заклинания всячески преобразуют. Кубик неудачи на мистических навыках: вы тратите двойную стоимость #.

Мистические навыки – экстрасенсорика

Спиритизм (**Харизма + Чутье).** Используйте для: общения с духами и умершими, застрявшими в Астрале (стоимость # за проверку); погружать свое Искру в Астрал, медитируя, оставляя тело в физическом мире (стоимость д6 # за проверку); усилить заклинание с доски тренировок, добавив ранг статуса, дополнительный кубик Нитей урона, или просто уровень бонуса, в зависимости от выброшенной сложности, начиная с 9 (стоимость д12 # за проверку).

Зов (**Харизма + Эрудиция).** Используйте для: призыва потусторонних сущностей с целью беседы с ними (стоимость # за проверку); попытаться подчинить потустороннюю сущность (сложность = уровень сущности *3, стоимость д6 # за проверку); изменить точку появления эффекта заклинания с доски тренировок, например призвать в определенной точке, обратить в луч, или наоборот заставить вращаться энергию на руках, а затем применить в любой момент (стоимость д12 # за проверку).

Изгнать (**Воля + Интеллект).** Используйте для: изгнания иллюзий, чар, печатей (стоимость # за проверку); изгнания потусторонней сущности обратно в Астрал (стоимость д12 # за проверку); развеять или отменить мистический эффект (сложность = ур. эф-та или колдуна *3, стоимость д12 # за применение).

Мистические навыки – Нить

Энергия (**Нити + Координация).** Используйте для: управления окружающих энергий температур или электричества, подавляя или усиливая их (стоимость # за применение); вложить д6 повреждений каким-то типом энергии за каждый уровень сложности, начиная с 9, в следующий удар или заклинание с доски тренировок (стоимость д6 # за проверку); призвать мощный энергетический заряд, который соответственно влияет на окружающую реальность в течение продолжительного времени, может нанести д12 + Нити повреждений, если будет использован через Нитевый проводник (специальный предмет, см. секцию предметов).

Печать (**Нити + Эрудиция).** Используйте для: ограждения себя или окружающих от мистического влияния (налагает штрафы на источник влияния, начиная с малого за каждый уровень успеха, начиная с 9, стоимость # за проверку); заставить мистический эффект сработать позже, при каких-то условиях (стоимость д6 # за проверку); запретить использовать мистику на определенную цель (сложность = уровень противника или места *3, стоимость д12 # за проверку).

Аура (**Воля + Чутье).** Используйте для: чутья ауры окружающих людей и предметов, чтобы получить подсказку об их сути (стоимость # за проверку); повлиять на свою ауру, изменить эффект заклинания с доски тренировок, «покрыв» себя его эффектом, и все клетки вокруг себя (стоимость д6 # за проверку); изменить ауру другого (стоимость д12 # за проверку).

В данной версии правил у нас нет возможности расписать более детально, как вы можете применить некоторые навыки и способности. Это особенно касается мистических навыков: они сделаны таким образом, чтобы как-то применяться в игровом процессе, но, в основном, также чтобы влиять и изменять заклинания с доски тренировок. Но порой у вас могут возникать вполне правомерные вопросы, вроде того, на каком расстоянии вы можете повлиять на ауру другой цели, например, чтоб превратить ее в живую бомбу.

Доверьтесь Действующим: ДМ всегда подскажет, как будет правильнее. В ином случае считайте, что максимальное значение Нитей персонажа – это радиус в клетках/метрах в котором он может контролировать свои мистические навыки.

Мистические навыки – Ид

Скан (**Нити + Интеллект).** Используйте для: чувства Искр вокруг (используя кризалис, особый предмет, или находясь в Ид, дистанция считается в километрах, стоимость # за проверку); ориентироваться на Тропе, в Астрале, Иде, или реальности (ДМ рисует карту местности дальше, чем может физически увидеть персонаж, стоимость д6 # за применение); изменить количество целей, на которые подействует заклинание с доски тренировок (можно выбирать определенный тип целей, и/или увеличивать/уменьшать количество целей +/- 1, на которое заклинание подействует – 1 опция за каждую сложность, начиная с 9; стоимость д12 # за проверку).

Хак (**Скорость + Воля).** Используйте для: сбора скрытой в Иде информации (стоимость # за применение); вторжения в сознание спящих бионтов через медитативное состояние, отделяясь Искрой от своего тела (стоимость д6 # за проверку); изменить форму заклинания с доски тренировок (радиус круга обратить в линию воздействия, или наоборот, превратив луч в сферу, преграду в проход, и т.п., стоимость д12 # за проверку).

Краска (**Эрудиция + Воля).** Используйте для: усиления влияния на бионтов, привлечения внимания или незаметности (стоимость # за проверку); изменить мысль спящего бионта, вторгнувшись к нему в создание (стоимость д6 # за применение); изменить размеры заклинания с доски тренировок (увеличить или уменьшить радиус/дальность/клетки воздействия, +1 клетка за каждую сложность, начиная с 9, стоимость д12 # за проверку).

Игра в изменение заклинаний – это отдельная настоящая мини-игра. Каждое применение мистического навыка считается действием характера, т.е. требует 3*, причет плата в * и # идет до непосредственного применения заклинания с доски тренировок, даже если оно потом не попадет в цель или не будет иметь эффекта. Сократить стоимость поможет «изобретение» заклинания, которое записывается как специализация мистического навыка

Магазин Лазурных Огней

Выжить вам помогут различные полезные вещи, найти которые иной раз довольно сложно. За применением различного оружия в мирах следят не только местные власти, но и потусторонние силы. Странники очень ограничены в ресурсах.

Предметы, являющиеся обычным делом в одном мире, в ином даже не витают в воображении местных жителей, а потому видоизменяются в подходящий аналог. Такие изменения – это закон природы путешествия по Слоям. Опытный Странник должен быть не только готов, но и владеть всеми версиями своих вещей.

Есть способ поиска необходимого – мистические магазинчики, застрявшие на стыке реальностей, Лазурные Огни. Названы они так потому, что их владельцы всегда зажигают необычные Нитевые синие фонари или факела, чтобы осветить вход в магазин, не привлекая внимания окружающих людей. Бытует теория, что Синие Торговцы, как их называют, специально посланы Девятиэтажкой, чтобы играть с судьбами Странников в неведомую игру. Синие Торговцы не умеют связно мыслить. Они могут лишь хорошо считать деньги и выдавать необходимый товар. Они всегда связаны Нитями с теми предметами, которые продают, поэтому если кто-то захочет что-то украсть, то предмет просто развалится на части или рассыплется в труху.

ДМ сам решает и описывает, где и как игроки могут встретить магазин Лазурных Огней. Синие Торговцы обладают за раз не всеми предметами, которые описаны в этой главе: ДМ сам решает, какие предметы доступны на продажу в данный момент.

Переходя между мирами, деньги изменяются на свои аналоги, но не могут обратиться из одной группы в другую. В игре существует 3 денежные единицы, в зависимости от того, в каком мире вы находитесь:

- Условные единицы (**У.Е.**) встречаются во Внешнем Слое, и приобретают вид кредитов, долларов, рублей, таллеров и прочих распространённых в мире номиналов;
- Серебряные **ценни** – достояние Внешних Слоёв, представленные в каждом мире в виде серебряных монет;
- **Тиры** – особые кристаллические осколки в виде хрустальных слёз, которым придали узорный вид.

Вы можете использовать тиры следующими путями:

- В любой момент обменять на другие денежные единицы с курсом 3 к 1;
- Вы можете заплатить половину стоимости предмета, найдя его составные части (если это возможно), а вторую половину заплатить тирами, которые соберут предмет воедино;
- На специальных Нитевых рабочих столах вы можете делать из тиров полное подобие предметов, создавая их копии. При помощи этой опции вы можете творить свои собственные предметы, разбирать одни, объединяя с другими, экспериментируя формой и свойствами по договорённости с ДМом.

Как играть в такой стилистике

Так получается, что в мировой культуре жанр фентези воспринимается людьми очень просто и доступно: статистика показывает, что приключения эльфов понять намного легче, чем представить себе космические миры, жизнь в ногу с паровыми технологиями, или загробную жизнь. В этом плане «Тропы» могут стать настоящим испытанием для некоторых игроков. В процессе тестирования игры, мы не редко сталкивались со сложностью восприятия этого необычного сеттинга, начиная от непонимания «почему Девятиэтажка», до настоящей фрустрации от необычности находимых предметов.

Следует понимать, что мы сделали «Тропы» таким образом, чтобы это было все то же фентези, но на грани с фантастикой. Вся мистика, происходящая в тематике перемещении между миров – штука относительная. Для Странников призраки, Нити, искажение реальности – это, безусловно, по-настоящему страшные вещи, но вполне объяснимые. Сами Странники – это духовные контуры, которые способны «собирать» свои тела из материи того мира, куда переместились. Именно это позволяет им принимать вид, подходящий для каждого мира. Многие из Странников уже когда-то умирали, а с кем-то из них контактировали те же духи, демоны или сама Тропа. При всем этом игровой процесс предполагает бесконечное странствие персонажей, переходящей из миров в Параллель, и обратно, находя новые локации, новых монстров, новые предметы, новых друзей, и (чаще врагов). Порой персонажам надо будет возвращаться в уже разведанные места, выполнять задания встречных персонажей (вроде правителей полисов между миров, магических орденов, плутов или Трибунала).

Обычно людям нравится идея поиграть в роли столь необычных героев, как Странники между мирами, но на деле игрокам сложно представить себе, чем заняться в таком необычном антураже. Ответ на это очень прост: путешествуйте, вы же Странники! Главное, что представляет перед вами ДМ – сама Тропа. Многие тестеры сказали, что им хотелось бы вести игры по «Тропам», но так, как им самим кажется верным в плане сеттинга. Поэтому для ДМов мы сделали лишь советы для структурирования игры, которые вы сможете найти в памятке Мастера. ДМа призывается создать собственную версию Тропы, собственных монстров, историю междумирья, основываясь на тех «базовых» принципах, предлагаемых в описаниях. Таким образом игра не станет, возможно красивой, но нелогичной психоделичной историей про сны, смерть или паранормальные события.

Чтобы игра не наскучила, необходимо соблюдать определенную логику, поддерживая авантюрную часть игры, хотя вы абсолютно не ограничены экспериментировать с правилами, изменяя их так, как вам кажется правильным. Помните главное правило: получайте удовольствие!

Тропы

Стилистика мира Троп – это невероятные, мрачные и леденящие душу истории о потусторонних мирах. В иных играх вам предлагается узнать о них, находясь в родном измерении, побыть в роли исследователей, детективов или экстрасенсов. На Тропах же вы станете частью этих паранормальных явлений, сохранив самобытность и человечность ваших персонажей. Это не героическое фентези, где вы можете уничтожать монстров пачками, и не городской хоррор в стиле «Эры Водолея» или «Мира тьмы», хотя, безусловно, и триллер, и исследования, и боевик в Тропах присутствуют.

Тропы – это игра про путешествия за гранью обычного мира, возможность заглянуть во множество отражений нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд ДМа через призму жизни в его фантазии. Таким образом, все игроки отправляют свои альтер-эго в странствие по изучению мира каждого участника. В нашей игре – это главная причина действовать дальше, подразумевая истинное совместное творчество. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые Комнаты, изучая Цепь, погружаясь в стиль мистических приключений.

Чем же является Тропа в своей основе?

Тропа появилась миллионы, а может и миллиарды лет назад. Даже когда Первые Странники постигли различные измерения, шагнув за грань родных миров впервые, Тропа уже ждала их. Причем практически в том виде, какой мы ее знаем сейчас. Во все времена внешнее пространство Тропы выглядела как многоэтажное строение: как пирамида, башня, или девятиэтажный панельный дом. Суть же одинаковая во все времена: внутри строение намного больше, чем снаружи. «Намного» - это бескрайнее количество переходов между мирами, площадки, где стены оживают непроходимыми зарослями или давно заброшенными руинами, а Комнаты могут быть как небольшими отражениями миров, так и целыми мирами (дверь ведет в один из уголков мира).

Миллионы лет назад, когда не было нашей вселенной, существовали Первые Странники – древние расы, которые первыми познали секреты иных миров. Среди них были конструкты, кинты, дирры, Искры Жизни, возможно иные народы – все они существовали вне понятия материи. И был Хаос. Хаос разрушил все то, что было у Первых Странников, и им пришлось переместиться в совершенно в новую цепь реальности, закрыв за собой все переходы. Кто куда, а Искры, оказавшись во вселенной, вызвали Большой взрыв, став частью нашей будущей жизни. Любой человек в любом мире несет в себе Искру, небольшое существо, которое является древним кусочком первых народов. Всегда были Искры, всегда были Странники, всегда была Тропа. И еще три тысячи лет назад Семейство вторглось в дальние уровни Тропы, раскрыв усыпальницу Искр, поглотив их силу, и с тех пор повелевая Параллелями.

Пример ведения игры

В воскресный день за игровым столом в клубе настольных игр собираются шестеро друзей. Один из них не так давно стал ДМ-ом, ведущим этой игры. На его плечи легло создание собственного мира Тропы и собственной истории. Игроки уже заранее создали своих персонажей, советуясь с ДМ-ом дистанционно, что лучше взять для персонажа и его истории. Друзья решили, что их персонажи – молодые Странники, которые только начали постигать Тропы после того, как их пытались убить таинственные культисты. Подготовив своё игровое место, игроки кладут перед собой свои листы персонажей, карандаши, стирательные резинки, игральные дайсы.

Полистав свои записи о приключении, подготовленные заранее, ДМ вспоминает все необходимые детали, и начинает вести игру, сначала поприветствовав игроков за столом, представив их персонажей, пометив себе на листок их имена и классы. ДМ ведет игру, описывая окружение персонажей, что они буквально видят, не забывая при этом добавлять «представьте себе…», а в конце своего описания «что вы будете делать?». Чаще всего игроку легче воспринимать и взаимодействовать в игре, если он говорит от лица персонажа, например: «увидев, что ко мне идёт стража, хватаю украденный кошелек и пытаюсь незаметно припрятать его под половицей». Такое действие называется **заявкой игрока**. ДМ рассматривает заявки и говорит, что вышло. Кубик понадобится вам тогда, когда необходимо проверить, получилось ли заявленное действие у персонажа или это не в его силах. На деле это выглядит так:

ДМ: Представьте себе: *открыв заветную дубовую дверь Комнаты, ваши персонажи поняли, что она ведёт во двор полуразрушенного завода. Пройдя вперёд и оглянувшись, вы видите, что дверь стоит прямо в воздухе, вокруг неё ничего нет, но за ней виднеется коридор второго этажа Девятиэтажки, откуда вы и прибыли. В лицо вам сразу ударяет влажный и холодный пар, вырывающийся из множества труб старого завода. С чувством пробегающего холодка по спине, вы понимаете, что находитесь в совершенно новом измерении. Вы одни и назад дороги нет. Что будете делать?*

Алёна: *Какое мрачное местечко вы выбрали для путешествия. Мастер, пытаюсь осмотреться.*

ДМ: *Кидай навык внимательности. //выпадает 12// Что ж, ты понимаешь, что этот завод давно не используется. Также ты замечаешь вой ветра: очевидно, вы на большой высоте.*

Лёша: *Ооо, кажется, я даже знаю где мы. Мастер, иду к ближайшему окну… трещине… в общем, что там есть.*

ДМ: *Хорошо, ты становишься действующим. Описывай, что ты делаешь.*

Лёша: *Давай так… я пригнулся совсем низко, почти касаюсь пола, чтобы очень аккуратно выглянуть за полуразбитое окно. Наверняка там такие точно имеются.*

ДМ: *Да, пожалуй, такое есть. //вкратце на листке бумаги обрисовывает окружение с некоторыми деталями// И твои действия дают тебе средний бонус на скрытность – кидай навык.*

Происходят броски кубиков. Персонаж Лёши смог спрятаться от оказавшихся за стеной неких целей.

ДМ: *ты видишь, что в метрах 10 под стеной, которая больше похожа на откос, бродят какие-то гуманоиды, закутанные в рваные плащи, вооружённые чем-то вроде мушкетов, с паровыми обогревателями за спиной.*

Все игроки напряглись, проверяя способности своих персонажей.

ДМ: *Они грузят какие-то механизмы. Вдалеке своеобразные самолёты, очевидно тоже на паровых двигателях.*

Лёша: *Рассказываю команде об увиденном.*

Маша: *Давайте все заляжем у окна.*

Костя: *Согласен, хотя если начнётся стрельба, я не смогу ничего сделать – у меня все способности на ближний бой.*

Юра: *именно поэтому я сажусь на колено и начинаю выцеливать их лидера.*

ДМ: *Хорошо, Юра становится Действующим. Кидай внимательность.*

Юра: *Давай лучше «снайпера»* (специализация навыка дальнего боя).

ДМ: *О! Конечно, используй.* //проводятся броски, Алёна помогает заметить нужного противника// *Прицелившись, ты замечаешь, что их лидер остановился у парового котла напротив другого сооружения. Если прострелить его, то не заденешь ни одного офицера противника.*

Юра: *Народ, берите верёвку и аккуратно спускайтесь, пока он не отошёл.*

Лёша: *Как??? Я просто шмякнусь у них на виду! Я же «колдун», а не шпион.*

Маша: *Тогда я с Костей сниму тех противников под окном, а вы по верёвке Алёны спуститесь.*

Костя: *Хорошая идея! А Юра потом начнёт стрельбу, когда мы будем готовы кинуться на них. Тогда я обхожу с другой внутренней стороны здания и сам аккуратно пытаюсь спуститься.*

Маша: *В скрытности, пока они отвлеклись, захожу им за спину*!

ДМ: *Ты с лёгкостью проскальзываешь по насыпи, но оказавшись за спинами противников, ты видишь, что за котлом, куда собрался стрелять Юра, находятся закованные в кандалы люди. В этот момент шум привлекает внимание их офицера, тот начинает отходить от котла.*

Юра: *Я же не знаю ,что у вас там происходит – сейчас начну стрелять*!

Алёна: *Предупреди нас*!

Костя: *Меня же тогда, скорее всего, просто расстреляют*!

ДМ: *Действует Маша, так что ей выбирать. Ситуация критичная. Что ты будешь делать*?

Настольная ролевая игра
«Интегри: Тропы»
правила быстрого старта

разработано для игроков

Мистический триллер на выживание

Обложка: Наталья Шадрина
Художники: Анна Юрченко, Валерия Архипова, Тимур Хазаржан, Виктория Макарова, Богдан Тимченко, Дарья Симонова.

Плейтестеры: Павел Ильин, Антон Хантимиров, Юрий Дюков, Максим Бахарев, Александр Язвинский, Ника Лебедева, Сергей Бальцер, Константин Леонов, Александр Стрепетилов, Наталья Шадрина, Алена Хасанович, Ксения Сованова, Сольвейга Азбите, Александр Зубец, Никита Мезенин, Александр Карачаров, Андрей Чуриков, Дарья Симонова, Андрей Жигалов, Станислав Рогкустов.

Разрабатывается с 2011 года

Ведущий автор: Денис Лобазов
Корректор: Мария Цехмистренко

В стартовый набор игры также входят:
6 заранее приготовленных персонажей (каждый в отдельном файле),
Быстрые правила для ведущего игры.

Также вам понадобятся игровые кости (дайсы), стандартный набор (все, кроме д20).

Текст данного файла сокращен донельзя: в нем лишь описание самых базовых правил игры. Множество правил и разъяснений вы сможете найти в полной книге правил.

По всем вопросам обращаться сюда:
aalustry@gmail.com
vk.com/furydante
vk.com/rpgasylum
Спасибо за ваше внимание!



Прислушайся к шепоту ветра...

...прикоснись к тонкой грани реальности

Лишь безумие скрывается там,
где начинается Тропа

Тропа, путем которой тебе предстоит пройти

Чтобы выжить

Перед вами быстрый старт настольной ролевой игры «Интегри: Тропы».
В данной книге вы найдете все базовые правила для игроков, необходимые, чтобы начать невероятное путешествие между миров.